

CRIPTOARITMÉTICA
NA LINHA SINCLAIR

CAMUFLANDO SEUS
PROGRAMAS NO COLOR

ANO IV - Nº 46 - JULHO 1985 - Cr\$ 7.900

Micro Sistemas

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES

ISSN 0101-3041



COMPATIBILIDADE,
CAMINHO PARA A TOTAL
COMUNICAÇÃO DOS MICROS



Clavdio

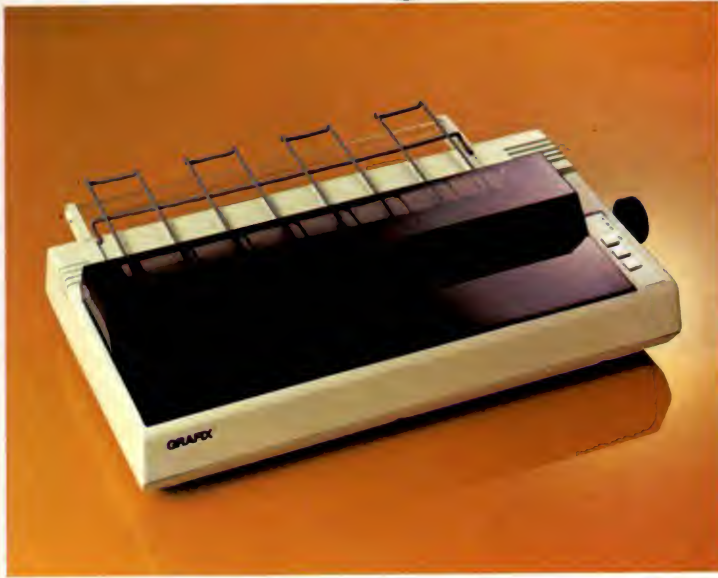
TRANSFERÊNCIA
DE ARQUIVOS
DO VISICALC

DIALETOS DO
BASIC: QUE TAL
TRADUZIR?

ACENTUAÇÃO
NOS MICROS
TRS - APPLE

Impressoras GRAFIX

a tecnologia mais vendida no mundo.

**GRAFIX 100****GRAFIX 80**

Principais Características - GRAFIX 80/100

Método de Impressão	Impacto por Matriz de Pontos
Direção de Impressão	Bidirecional com busca lógica
N.º de agulhas na Cabeça ...	9
Matriz	9 x 9
MTBF da Impressora	5.000.000 linhas
Conjunto de Caracteres	255 caracteres ASC II
Interface	Paralela tipo Centronics
Modos de Impressão	Normal, Duplo, Enfatizado, e Duplo Enfatizado.
Modo Gráfico	"Bit - Image"
Número de Cópias	Um original mais duas cópias
Voltagem	110 ou 220 V - 49,5 a 60 Hz

Especificações

Especificações	GRAFIX 80	GRAFIX 100
Velocidade de Impressão	100 cps	100 cps
Largura do Papel	4 a 10 pol.	4 a 15½ pol.
Colunas		
Normal	80	136
Dúpla Largura	40	68
Comprimida	132	233
Dúpla largura Comprimida ...	66	116
Altura	107 mm	133 mm
Largura	374 mm	592 mm
Profundidade	305 mm	393 mm
Peso	5,5 kg	10 kg

[illegible]

As impressoras GRAFIX 80/100 oferecem dezenas de combinações tipográficas possíveis e, capacidade gráfica para a impressão de desenhos, gráficos e imagens de alta resolução (120 pontos por polegada).

fabricadas por

SCRITTA Eletrônica Ltda.

Al. Amazonas, 832 - Alphaville - Barueri - SP - CEP 06400 - Tel.: (011) 421-3422 - Telex: (011) 31029 - SCTT-BR.

Impressora Grafix 80 e Grafix 100, série MX.

A solução definitiva para os fabricantes de microcomputadores que queiram fornecer seus equipamentos em configuração completa.



Editorial

Nesta edição abordaremos alguns aspectos da compatibilidade, um tema essencial, principalmente aqui em nosso mercado aonde imperam as dificuldades de comunicação.

A compatibilidade, à primeira vista, só traz benefícios: permite o intercâmbio de software e hardware periférico; a interligação de máquinas em rede e, especialmente, o aproveitamento do trabalho e investimento já dispendidos na hora em que se quer trocar ou utilizar temporariamente outro equipamento. É o caso, por exemplo, da utilização de arquivos de um software em máquinas de diferentes linhas. Sobre este assunto, dê uma olhada na solução encontrada por nossos colaboradores José Carlos Niza e Ronaldo Gismondi para transferir arquivos do Visicalc entre equipamentos compatíveis com Apple e TRS-80.

Da mesma forma, compatibilizar linguagens seria um importante passo no sentido de popularizar a operação dessas máquinas: já imaginou não só poder usar uma enorme biblioteca de programas como também saber programar com igual desenvoltura qualquer micro que lhe caísse às mãos? Bem, enquanto nossa realidade não é a do padrão e sim da proliferação de dialetos, os usuários vão se virando como podem: Maria Sylvia Abaurre, por exemplo, encontrou na tradução um meio razoável de utilizar, em seu Commodore, programas para outras linhas de equipamentos.

Mas é na hora de adaptar as máquinas ao mercado brasileiro sem, contudo, descaracterizá-las em suas compatibilidades iniciais que a coisa se complica. Veja a maratona que é, e o troca-troca de EPROMs que envolve, a "operação" de dotar um micro — Apple ou TRS — de condições para falar um português decente na matéria "Acentuação nos micros nacionais".

Se formos parar para refletir mais seriamente sobre esta situação, veremos que estamos nos perdendo em detalhes verdadeiramente absurdos, como fazer com que um TK-85 possa utilizar um periférico do CP-200, ou que um Apple-like possa usar uma placa de outro Apple-like. O que deveria ser natural torna-se, por vezes, excepcionalmente difícil. Triste quadro: enquanto nos EUA discute-se os méritos exatos da compatibilidade (existe uma corrente de analistas que alega que a padronização dela decorrente inibe a exploração real das potencialidades específicas de cada máquina), aqui no Brasil ainda tratamos de compatibilizar os compatíveis entre si e, o que é pior, com seus compatíveis originais.

Alda Campos

SUMÁRIO

- 8** ACENTUAÇÃO NOS MICROS NACIONAIS — Artigo de José Maria de Carvalho e Fábio Taveira Valadão sobre as vantagens dos sistemas que permitem acentuação no vídeo e impressora, e as opções existentes em nosso mercado.
- 14** COMPATIBILIZE SEUS ARQUIVOS VISICALC - Neste artigo, nossos colaboradores José Carlos Niza e Ronaldo Curi Gismondi relatam sua experiência, bem sucedida, em transferir dados de arquivos entre micros Apple e TRS.
- 24** DIALETOS BASIC — Artigo de Maria Sylvia Marques Abaurre contendo dicas para tradução de programas entre micros das linhas Apple, TRS-80, Sinclair e Commodore.
- 30** CRIPTOARITMÉTICA — Programa de Jorge Alberto Correia Bittencourt Soares, para a linha Sinclair.
- 40** CAMUFLANDO PROGRAMAS — Artigo de Celso Bressan.
- 44** ESTATÍSTICA APLICADA III — Série de artigos e programa de Raul Udo Christmann, para a linha Sinclair.
- 50** APPLE: O MAPA DA ROM (III) — Artigo de Aldo Felício Naletto Junior.

BANCO DE SOFTWARE

- 54 MISSÃO IMPOSSÍVEL
- 58 SUBMARINOS EM AÇÃO

SEÇÕES

4 CARTAS

39 MS RESPONDE

64 RODADA MS

18 BITS

48 INICIANTE

68 DICAS

Micro Sistemas

EDITOR/DIRETOR RESPONSÁVEL:

Alda Sururus Campos

DIRETOR TÉCNICO:

Renato Degiovani

ASSESSORIA TÉCNICA:

Roberto Quito de Sant'Anna; José Eduardo Neves; Luiz Antonio Pereira

CPD: Pedro Paulo Pinto Santos (responsável)

REDAÇÃO: Graça Santos (Subeditoria); Stela Lachtermacher; Mônica Alonso Moncores

COLABORADORES: Alvaro de Filippo; Amaury Moraes Jr.; André Koch Zielasko; Antonio Costa Pereira; Ari Morato; Claudio de Freitas B. Bittencourt; Claudio José Costa; Evandro Mascarenhas de Oliveira; Heber Jorge da Silva; Ivan Camilo da Cruz; João Antonio Zutto; João Henrique Volpini Mattos; José Carlos Niza; José Ribeiro Pena Neto; Lívio Pareschi; Luciano Nilo de Andrade; Luis Carlos Eiras; Luiz Carlos Nardy; Marcel Tarrise da Fontoura; Mauricio Costa Reis; Marcelo Renato Rodrigues; Mário José Bittencourt; Nelson Hisashi Tamura; Nelson N. S. Santos; Newton D. Braga Jr.; Paulo Sérgio Gonçalves; Rizieri Maglio; Rudolph Horner Jr.; Sérgio Veludo.

ARTE: Claudia M. Duarte (coordenação); Leonardo A. Santos (diagramação); Maria Christina Coelho Marques (revisão); Wellington Silveiras (arte final)

ACOMPANHAMENTO GRÁFICO: Fábio da Silva

ADMINISTRAÇÃO: Janete Sarno

PUBLICIDADE

São Paulo:

Geni dos Santos Roberto
Contato: Paulo Gomide
Tels.: (011) 853-3229
853-3152

Rio de Janeiro:

Elizabeth Lopes dos Santos
Contatos: Regina de Fatima Gimenez; Georgina Pacheco de Oliveira

Minas Gerais:

Representante: Sidney Domingos da Silva
Rua dos Caetés, 530 — sala 422
Tel.: (031) 201-1284. Belo Horizonte

CIRCULAÇÃO E ASSINATURAS:

Ademar Belon Zochio (RJ)

COMPOSIÇÃO:

Studio Alfa
Coopim
CHD Composição Ltda

FOTOLITO:

Organização Beni Ltda
Studio Gráfico Fior de Liz

IMPRESSÃO:

JB Industrias Gráficas

DISTRIBUIÇÃO:

Fernando Chinaglia Distribuidora Ltda
Tel.: (021) 268-9112

ASSINATURAS:

No país: 1 ano — Cr\$ 79.000

Os artigos assinados são de responsabilidade única e exclusiva dos autores. Todos os direitos de reprodução do conteúdo da revista estão reservados e qualquer reprodução, com finalidade de comercial ou não, só poderá ser feita mediante autorização prévia. Transcrições parciais de trechos para comentários ou referências podem ser feitas, desde que sejam mencionados os dados bibliográficos de MICRO SISTEMAS. A revista não aceita material publicitário que possa ser confundido com matéria redacional.



MICRO SISTEMAS é uma publicação mensal da



Análise, Teleprocessamento
e Informática Editora Ltda.

Endereços:

Rua Oliveira Dias, 153 — Jardim Paulista — São Paulo — SP — CEP 01433 — Tels.: (011) 853-3800 e 881-5668 (Redação)

Av. Presidente Wilson, 165 — grupo 1210 — Centro — Rio de Janeiro/RJ — CEP 20030 — Tel.: (021) 262-6306

cartas

O sorteado deste mês, que receberá uma assinatura anual da revista MICRO SISTEMAS, é Fernando Brasil Sales, de Fortaleza — Ceará.

SUGESTÕES

Sou usuário de um CP-300 e fã nº 1 de MICRO SISTEMAS. Sugiro que publiquem mais jogos e utilitários (como o Copsys e o Ótimo Quasar). Gostaria ainda que publicassem um mapa da ROM, a exemplo dos já publicados para outras linhas de equipamentos.

Fernando Brasil Sales
Fortaleza - CE

APPLE CLUB

Tem esta a finalidade de parabenizá-los pela matéria publicada em MS nº 43, com o título de "Vá procurar sua turma em um clube de micros", que proporcionou aos usuários saber da existência destes clubes.

Queremos ainda informar aos leitores, que devido a má utilização, por parte de alguns sócios, dos programas por nós emprestados em perfeitas condições de uso e que, na ocasião da devolução, constatamos estarem danificados, decidimos, a partir do mês de maio/85, não mais trabalhar com empréstimos, mudando desta maneira, a cobrança de taxa de Cadastro de Sócio e os valores logicamente devidos pela aquisição de programas.

Valmir Garbin
Diretor/Apple Magic Club

TK 85 COM EPSON

Sou possuidor de um TK-85 e recentemente adquiri uma interface de impressora paralela fabricada pela Microdigital.

Como utilizo uma impressora EPSON cujos caracteres e instruções se baseiam no código ASCII, gostaria de saber se a interface permite o acesso aos caracteres de nº ASCII 128 a 255, pois há necessidade deles para utilizar o potencial gráfico da impressora assim como algumas instruções de tabulação. O folheto que acompanha a interface é omissivo a esse respeito. Em caso negativo, é possível fazer alguma adaptação?

Luiz Mamede G. Magalhães
Rio de Janeiro - RJ

De acordo com nosso procedimento habitual, remetemos sua pergunta à Microdigital:

"Para utilização de uma impressora no equipamento TK-85 é necessário a utilização de uma interface para impressora, tendo as seguintes especificações: Paralela; Padrão Centronics.

Esta interface permite acesso aos caracteres ASCII de 0 a 127, sendo estes representados na impressora. Os caracteres 128 a 255 são caracteres gráficos do equipamento TK-85, portanto estes caracteres são próprios da ROM do computador. Sendo estes não reconhecidos pela impressora devido ao

seu sistema, que entende estes (caracteres gráficos) como caracteres de controle. Ou seja, os caracteres ASCII de 128 a 255 não são codificados pela impressora, portanto não é possível fazer a adaptação para estes caracteres devido às razões acima citadas."

Ricardo Tondowski

Assessor da Diretoria da Microdigital

AUTCAT/BAS

Através da reclamação de um leitor paulista, verifiquei que o programa AUTCAT/BAS (MS nº 38, p. 69), apresentava problemas quando da execução de certos programas. Exemplificando, citou o SARGON/CMD que apresentava um cursor piscante na tela, o que não é próprio desse jogo.

Identifiquei esse problema, como sendo um resíduo do comando CMD'D'O". E, para solucionar, criei uma nova linha que deverá ser inserida no programa AUTCAT/BAS:

1370 DEFUSR = 105 : X = USR (0)

Esta linha chama a rotina \$INITIO, no endereço decimal 105 da ROM, para retornar todas as entradas/saídas às suas condições iniciais, o que faz desaparecer o problema.

Ari Morato
Ipatinga - MG

SPEAK & SPELL

Gostaria de me comunicar com alguém que conheça bem o aparelho Speak & Spell, fabricado pela Texas Instruments. Meu endereço é: Rua Maria Custódia, 38 — CEP 02460 — São Paulo — SP.
Sérgio Augusto da Costa
São Paulo - SP

GEOGRAFIA NO MICRO

Como professor, adquiri recentemente um TK 85, e de forma primária, tenho feito programas na área de Geografia, a qual leciono.

Gostaria de contar com apoio dos colegas que já elaboraram programas nesse setor, e se possível trocar idéias com o fim de aperfeiçoamento. Meu endereço é: Rua C nº 11 — Jardim Marialda — CEP 06730.
Avelino de Oliveira
Vargem Grande Paulista - SP

TECLADOS SPEED

Gostaria de parabenizar a firma Speed Eletro Eletrônica de Contagem - MG, pelo excelente produto por eles fabricado (teclado para linha Sinclair). (...) Adquiri um que funciona com perfeição, porém a Speed poderia melhorar o manual de instalação, que não condiz com o excelente material produzido pela firma.

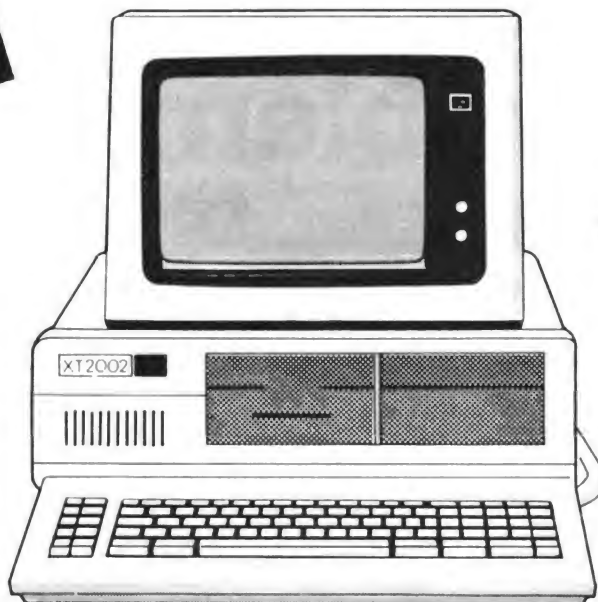
Henrique O. E. Ammirabile
Brasília - DF

Envie suas correspondências para: ATI — Análise, Teleprocessamento e Informática Editora Ltda., Av. Presidente Wilson, 165/gr. 1210, Centro, Rio de Janeiro/RJ, CEP 20030, Seção Cartas/Redação MICRO SISTEMAS.

EMULAÇÃO DE TERMINAIS
IBM OU BURROUGHS

REDES LOCAIS

WORK-STATION
MONO-USUÁRIO
MULTI-TASKING



SISTEMAS MULTI-USUÁRIO
COM ATÉ 8 TERMINAIS

ESTAÇÃO RJE

LANÇAMENTO
TOTALMENTE COMPATÍVEL
PLACA HIRMA
COM A IRMA NORTE-AMERICANA

XT 2002

O CENTRO DAS ATENÇÕES EM TODOS OS AMBIENTES

PARA AMBIENTES MULTIFUNCIONAIS QUE DEPENDAM DE MAIOR NÚMERO DE SLOTS LIVRES E PARA USUÁRIOS COM MAIOR NECESSIDADE DE CAPACIDADE DE ARMAZENAMENTO O XT2002 DA MICROTEC É A SOLUÇÃO EM TERMOS DE "PC-COMPATÍVEL". SEUS OITO SLOTS E O ARMAZENAMENTO DE 10 OU 20 MBYTES NOS DISCOS WINCHESTER EMBUTIDOS, FAZEM DO XT2002 A BASE PARA SEUS PROJETOS PRESENTES E FUTUROS. TESTADO E APROVADO POR INÚMERAS EMPRESAS, O XT2002 ESTÁ DISPONÍVEL NA COMPUMICRO PARA PRONTA ENTREGA, COM OS MELHORES PREÇOS DO MERCADO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM TODO O PAÍS. NA COMPUMICRO, ALÉM DO HARDWARE, VOCÊ ENCONTRA TODA A LINHA DE SOFTWARE DA MICROSOFT, ASTHON-TATE, MICROPRO E O OPEN-ACCESS DA SPA.

OUTROS PRODUTOS DE NOSSA LINHA [VENDA OU ALUGUEL]

MICROCOMPUTADORES

PC 2001
NEXUS 1600
NEXUS 1684
UNITRON AP/TI
MICROENGENHO

EXPANSÕES — 16 BITS

EXP. MEMÓRIA (0 — 512K)
COPROCESSADOR 8087
PLACA INCOX
PLACA MCOX
PLACA MULTIUSUÁRIO
PLACA COM-R (RJE)
PLACA MRL
PLACA MCR-3
PLACA MPS

IMPRESSORAS

MONICA/MONICA PLUS
EMÍLIA 8035
ALICE
GRAFIX MX80/MX100
MT200/MT250/MT440*
IMPRESSORAS DE LINHA
300 A 1000 LPM

* GRÁFICA E CORES

TERMINAIS

T2000 (ASSÍNCRONO)
LINHA SCOPUS (*)
TVA 2170
TVA 3178
TVA 3378 APL/C/SP
TVA 3379

* SOMENTE ALUGUEL

ATI Produção

compumicro

INFORMÁTICA EMPRESARIAL LTDA.

RUA SETE DE SETEMBRO, 99 - 11º ANDAR
TEL. PABX (021) 224-7007 - CEP 20050 - RIO DE JANEIRO, RJ

**Assinante!
Aproveite seu
desconto de 10%**

São Paulo: Tel.: (011) 270-3175

MOVEIS FILCRES:

PROGRAMADOS PARA SEU MICROCOMPUTADOR.

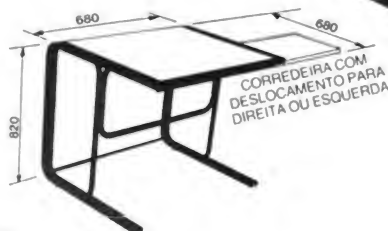
A FILCRES desenvolveu uma linha de móveis inteligentes, exclusivos para o uso em informática, oferecendo o espaço ideal para que seu microcomputador opere nas melhores condições, livre de possíveis adaptações.

Os móveis FILCRES, além de serem projetados de maneira a proporcionar o máximo conforto ao operador, apresentam também, design moderno e avançado, estrutura de ferro pintado em epoxy revestimento em melamina, materiais que asseguram maior resistência e durabilidade à peça.

A praticidade dos móveis FILCRES, irão garantir operações mais rápidas e racionais, dando ainda ao seu ambiente, um toque muito especial.



**MODELO - ML038
P/COMPUTADOR**



**MODELO - ML039
P/IMPRESSORA**



A BASE DO SEU MICRO.

Procure o revendedor mais próximo ou ligue para a Central de Atendimento FILCRES
Tel.: 223-7388.
A FILCRES está a seu inteiro dispor.

Os micros compatíveis com o Apple ou o TRS-80 podem gerar os acentos da língua portuguesa. Compare aqui os vários sistemas disponíveis

Acentuação nos micros nacionais

____ José Maria de Carvalho e Fabio Taveira Valadão _____

A utilização crescente de microcomputadores em Processamento de Textos forçou o mercado brasileiro a evoluir e aperfeiçoar-se no sentido de adequar os equipamentos nacionais — principalmente os compatíveis com Apple e TRS-80, largamente utilizados profissionalmente — às regras de acentuação da língua portuguesa. Existem áreas onde a aplicação das máquinas na edição de textos é particularmente importante, por exemplo as áreas jurídica e editorial, e, nesses casos, a obtenção de textos limpos e corretamente acentuados, tanto no vídeo quanto na impressora, é obrigatória.

Apesar desta necessidade flagrante, os fabricantes nacionais de micros das linhas Apple e TRS-80, na fase inicial de lançamento de seus produtos, não tiveram a preocupação de implementar um sistema de acentuação em seus modelos. Talvez isto se explique pelos custos de desenvolvimento; necessidade de entrada imediata no mercado ou mesmo porque os compradores ainda não eram exigentes nesta questão.

O fato é que os equipamentos foram, então, lançados totalmente compatíveis com os modelos norte-americanos, que não apresentavam acentuação devido às características da língua inglesa.

Antes do aparecimento de adaptações que possibilitassem a acentuação nos microcomputadores, para se obter textos impressos acentuados fazia-se uso

de alguns caracteres do código ASCII (ex.: &, ^, # etc.) como indicativos de acentos. Com isto, o texto ficava praticamente ilegível no vídeo, apresentando-se correto apenas quando impresso. Tudo isto era obtido graças às facilidades que alguns programas processadores de textos apresentavam. A desvantagem na utilização deste processo é que ele “suja” demasiadamente o vídeo, e com isto deixa de realimentar o operador, que só vai perceber algum erro após cópia impressa, o que conduz a um maior gasto de tempo.

Após uma fase inicial, foi introduzido no mercado o sistema IVANITA, pioneiro na implementação de acentuação de língua portuguesa em micros da linha Apple. O projeto independente, de autoria do engenheiro paulista Ivan Nazarenko, serviu de inspiração a alguns fabricantes, que logo a seguir lançaram seus próprios produtos com implementações semelhantes ao sistema Ivanita, ou mesmo com o próprio, através de acordos com o produtor.

Pode-se afirmar mesmo que o aparecimento destas adaptações contribuiu para uma maior participação da linha Apple no mercado, pois era uma opção interessante ao usuário e, na época, exclusiva para esta classe de equipamentos. Só recentemente foram propostas soluções para os micros da linha TRS-80, com a introdução no mercado do sistema MULTPRINT.

Com estes sistemas, que apresentam

no vídeo e na impressora caracteres acentuados, o operador pode ver, diretamente no vídeo, o que está digitando, podendo corrigir seus erros antes de obter cópia impressa. Estas implementações podem ser exclusivamente soluções de hardware ou um misto de hardware e software, como veremos adiante, e possuem regras diferenciadas de operação na colocação dos caracteres acentuados. Além disto, diferem no conjunto de acentos disponíveis e nos recursos oferecidos: por exemplo, alguns sistemas permitem a acentuação de letras maiúsculas apenas no texto impresso, outros não.

IMPLEMENTAÇÕES PARA LINHA APPLE

Além dos sistemas que já vêm incorporados em alguns micros da linha (Exato Pro — CCE; APII TI — Unitron; Craft II Plus — Microcraft; Microengenh II — Spectrum), existem ainda as implementações independentes, como as placas Ivanita e Multprint, geralmente vendidas pelas lojas especializadas. No quadro 1, fazemos uma comparação entre esses diversos sistemas.

IVANITA

O sistema Ivanita é composto de uma placa que substitui a PROM geradora de caracteres do micro e vem acompanhada de um software, em disquete, chamado DRIVER IVANITA. A placa viabiliza a

SISTEMA	MAIÚSCULAS ACENTUADAS NO VÍDEO	MAIÚSCULAS ACENTUADAS NA IMPRESSORA	MINÚSCULAS ACENTUADAS NO VÍDEO E NA IMPRESSORA	USA SÍMBOLOS DELIMITADORES PRESENTES NO VÍDEO	COMPATIBILIDADE COM SOFTWARE EXISTENTE	EXEMPLO DE TEXTO NO VÍDEO	EXEMPLO DE TEXTO NA IMPRESSORA	FABRICANTE
IVANITA	NÃO	SIM	SIM	SIM	Magic Window e Applewriter adaptados	atenção usuário como é importante a acentuação.	▲ATENÇÃO USUÁRIO ▲ como ▲ é importante a acentuação.	IVANITA
MULTPRINT	SIM	SIM	SIM	NÃO	Qualquer Software, inclusive BASIC	ATENÇÃO USUÁRIO como é importante a acentuação.	ATENÇÃO USUÁRIO como é importante a acentuação.	MICRODESIGN INFORMÁTICA LTDA.
EXATO PRO	NÃO	SIM	SIM	SIM	Programa CCE Super Texto	atenção usuário como é importante a acentuação.	▲ATENÇÃO USUÁRIO ▲ como é importante a acentuação.	CCE - IND. E COM. DE COMPONENTES ELETRÔNICOS LTDA.
CRAFT II	NÃO	SIM	SIM	SIM	Magic Window e Applewriter adaptados	atenção usuário como é importante a acentuação.	▲ATENÇÃO USUÁRIO ▲ como ▲ é importante a acentuação.	MICROCRAFT MICRO COMPUTADORES
UNITRON AP II TI	NÃO	NÃO	SIM	NÃO	Magic Window e Applewriter	■ ATENÇÃO USUÁRIO como é importante a acentuação.	■ ATENÇÃO USUÁRIO como é importante a acentuação.	UNITRON ELETRÔNICA LTDA.
MICRO ENGENHO II	SIM	SIM	SIM	NÃO	Programa Editex, da Microarte	ATENÇÃO USUÁRIO como é importante a acentuação.	ATENÇÃO USUÁRIO como é importante a acentuação.	SPECTRUM EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS LTDA.
☼ Delimitador . Ponto-delimitador ▲ 1 espaço ■ Sem acento								

Quadro 1

introdução dos caracteres acentuados no vídeo e, para obtenção desses elementos na impressora, o software DRIVER IVANITA permite a geração de um arquivo PRINTER DRIVER, que se encarrega de compatibilizar a impressora utilizada com o sistema (desde que o padrão do periférico esteja previsto no menu do DRIVER IVANITA). O arquivo PRINTER DRIVER, juntamente com um editor de textos — Magic Window ou Apple Writer —, possibilita a geração de textos com acentuação na impressora. O sistema Ivanita, porém, não permite a acentuação em CP/M 80 colunas.

A única restrição ao sistema é que, no vídeo, é possível acentuar apenas as letras minúsculas. A obtenção de letras maiúsculas acentuadas na impressora é feita através do uso de delimitadores (☼, aranha) que indicam para a rotina PRINTER DRIVER quando uma palavra, embora estando escrita no vídeo em letras minúsculas acentuadas, deve ser impressa em letras maiúsculas acentuadas; estes delimitadores são impressos como espaços.

O fabricante, contudo, prepara para o mês de julho uma segunda versão da placa (Ivanita II), que permitirá trabalhar em CP/M 80 colunas, e também a acentuação de letras maiúsculas no vídeo, eliminando-se o recurso dos delimitadores.

MULTPRINT

O sistema Multprint é o único que não necessita de software adicional, sendo uma solução totalmente de hardware e, por isto mesmo, compatível com qualquer programa existente.

Ele é composto de uma placa, que

substitui a PROM geradora de caracteres do micro, e de um adaptador para impressora que é ligado externamente entre o equipamento e o cabo da impressora e que, fisicamente, tem as dimensões de um cartucho de videogame. Com o Multprint é possível obter caracteres acentuados maiúsculos e minúsculos, sendo o texto do vídeo igual ao que é impresso, isto devido à inexistência de caracteres delimitadores presentes no vídeo. É possível usar acentuação em qualquer programa sem necessidade de adaptações, mesmo em BASIC. A única restrição é que no programa ou no BASIC temos letras minúsculas e maiúsculas.

O Multprint é compatível com as impressoras existentes no mercado que possuam caracteres acentuados (Mônica; Grafix; P-500 e as com padrão Embratel), podendo adaptar-se a qualquer padrão por encomenda ao fabricante. O sistema é apresentado em duas versões: modelo IC, para uso em 40 colunas; e modelo IE, para ser acoplado diretamente no cartão 80 colunas e uso em CP/M.

EXATO PRO

O sistema adotado pela CCE em seu micro tem características bastante semelhantes ao Ivanita. O Exato Pro possui um circuito incorporado ao gerador de caracteres que permite a acentuação, sendo vendido juntamente com um editor de texto, CCE Super Texto, semelhante ao Magic Window, através do qual o usuário pode obter caracteres acentuados no vídeo e na impressora. O editor de textos da CCE é configurável à maioria das impressoras que possuam caracteres acentuados.

Como no Ivanita, não é possível a obtenção de caracteres acentuados maiúsculos no vídeo, sendo necessário o uso de delimitadores no texto. A acentuação é possível no vídeo e na impressora apenas quando se está usando o editor CCE Super Texto, ou outros programas adaptados, não sendo possível o uso de acentuação diretamente em programas BASIC.

CRAFT II PLUS

A Microcraft comercializa seus microcomputadores com o sistema Ivanita incorporado, fornecendo juntamente com o manual do micro a documentação da placa. Portanto, todas as características já descritas para o sistema Ivanita são válidas para o Craft II Plus.

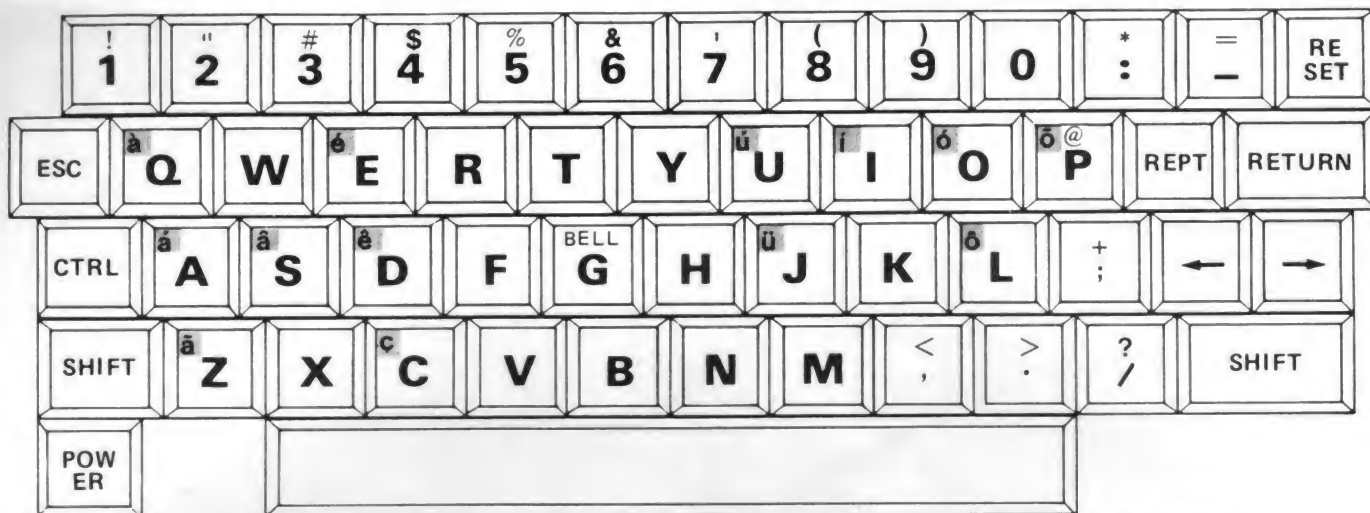
MICROENGENHO II

A software-house Microarte desenvolveu para este micro o programa Editex, um editor que permite a acentuação de letras minúsculas e maiúsculas no vídeo e na impressora. A acentuação é semelhante a de uma máquina de escrever, na qual primeiro é teclado o acento desejado e, em seguida, a letra a ser acentuada.

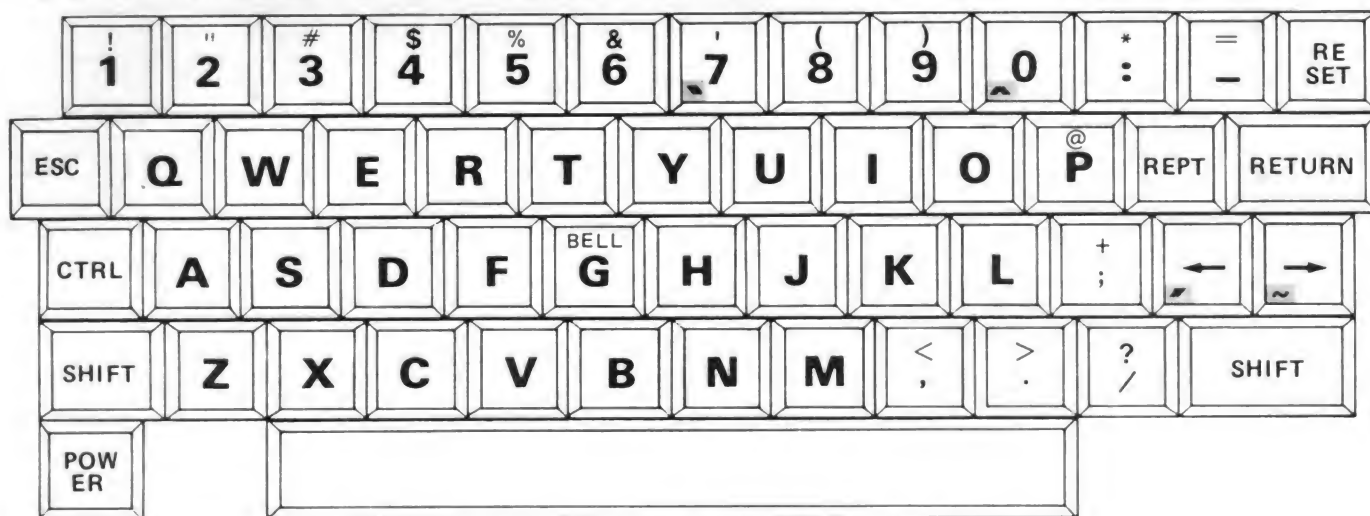
O Microengenh II já é comercializado com os símbolos indicativos dos acentos impressos no teclado. A acentuação, contudo, é possível apenas na utilização do Editex, que permite, através de menu, configurar o micro para vários padrões existentes nas impressoras do mercado.

APII TI

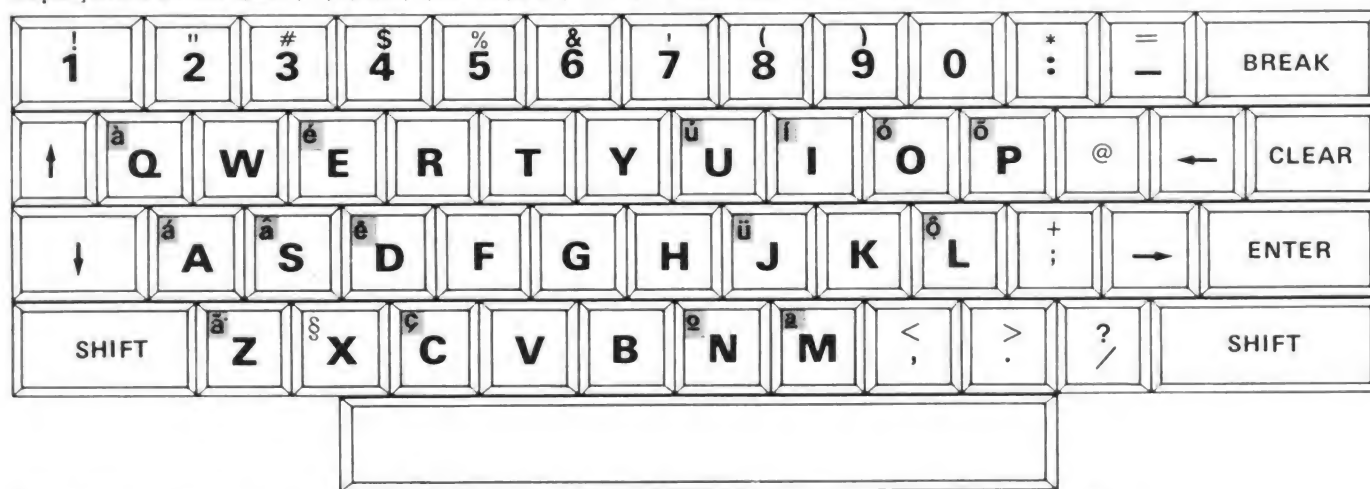
O TI, da Unitron, possui um teclado inteligente controlado por microprocessador específico (6504) e que, além de



Disposição das letras acentuadas no teclado de micros da linha Apple para os sistemas Ivanita; Multprint; Exato Pro e Craft II Plus.



Disposição dos acentos agudo (´), grave (`), circunflexo (^) e til (~) no teclado do micro APII TI, da Unitron.



Disposição das letras acentuadas no teclado de micros da linha TRS-80 (CP-500; DGT-1000) para o sistema Multprint.

outras funções (teclas programáveis pelo usuário), permite acentuar minúsculas no vídeo e impressora. Não é possível a acentuação de maiúsculas no vídeo, além de não existir trema (ü).

Temos no mercado a impressora Grafix que pode ser adquirida já com o pa-

drão Unitron em sua PROM de caracteres. Para utilizar o APII TI com outro tipo de impressora, faz-se necessário o uso da interface Graph +, fabricada pela própria Unitron, e do comando especial para acentuação CTRL I A (que converte determinados caracteres -#;>;<;

&;@;;\ etc. — para sinais de acentuação, de acordo com o padrão Abicomp).

IMPLEMENTAÇÕES PARA LINHA TRS-80

Em relação à linha TRS-80, não exis-

CHEGOU MULTILIST. ESQUEÇA A FASE NEGRA DA SUA VIDA.

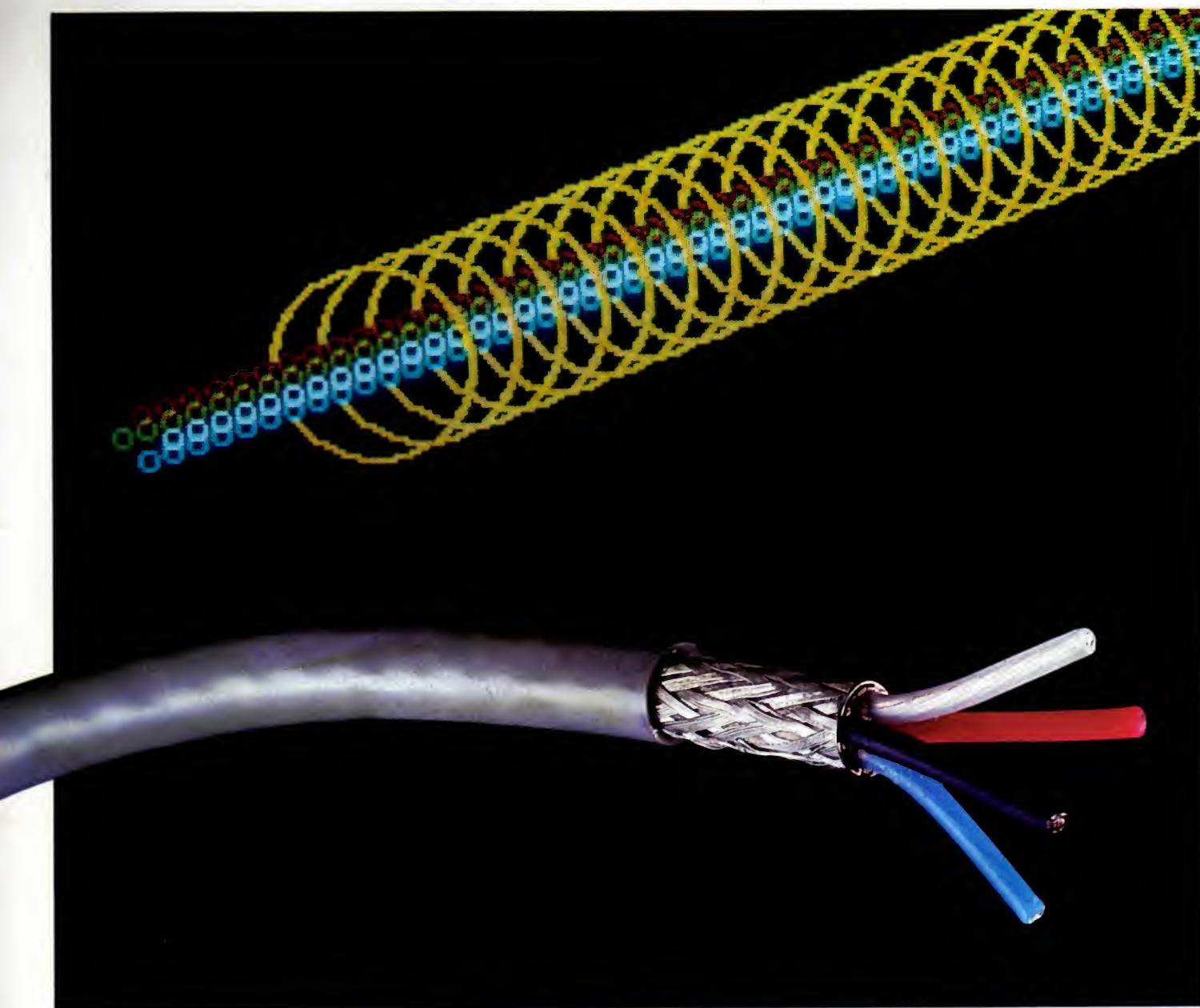
Multilist é um papel autocopiativo para listagem de computadores de qualquer porte. Ele é revestido com uma camada invisível de corante, suficiente para fazer cópias limpas, nítidas e legíveis em até três vias, eliminando o uso do carbono intercalado, comum nos formulários contínuos. Multilist aumenta a produtividade da impressora, simplifica diversas etapas após o processo de impressão e reduz o trabalho do operador. Esqueça a fase negra da sua vida. Use Multilist. Entre na Era da Informática.



MULTILIST

UM PRODUTO
MATARAZZO

Rua Intendência, 165 - Belenzinho - Tel. (011) 291-8455
Telex (011) 23789 - São Paulo - SP - Brasil.



NÃO DEIXE SEU SOM VIRAR RUÍDO.

Um dos componentes mais importantes para que seu som não vire ruído são os cabos AUDIOFLEX. Eles são fabricados com as melhores máquinas e equipamentos, e sua qualidade é controlada em toda linha de fabricação, o que assegura continuidade de características elétricas ao longo de toda linha.

Os cabos AUDIOFLEX são produzidos com cobre eletrolítico e polietileno novos - nada de matéria prima recuperada. Sua montagem é rápida e fácil. São fabricados

diversos tipos e bitolas e seus lances são cortados no comprimento exato. Entretanto, o mais importante é que os cabos AUDIOFLEX são fabricados pela KMP - uma empresa que utiliza a melhor matéria prima, pessoal brasileiro altamente especializado e tem como ponto principal a qualidade dos

produtos que fabrica e um índice de nacionalização de quase 100%. Aplique na engenharia da KMP. Seu som não deve virar ruído.

AUDIOFLEX®

kmP

Cabos Especiais e Sistemas Ltda.

BR 116/km 25 - Cx. Postal 146 - 06800
Embú SP - Tel.: 011/494-2433 Pabx - Telex
011/33234 KMPL - BR - Telegramas Pirelcable

ACENTUAÇÃO NOS MICROS NACIONAIS

tem fabricantes incorporando em seus micros facilidades para acentuação, havendo uma opção independente disponível no mercado, que é o sistema Multprint. Tal sistema para a linha TRS-80 tem características semelhantes à sua versão para linha Apple, sendo igualmente composto da placa que substitui a PROM de caracteres e do adaptador para impressora.

O texto presente no vídeo é idêntico ao impresso, com todos os acentos previstos no Português, em maiúsculas e minúsculas. Também na versão TRS-80, a placa Multprint é comercializada em duas versões: o sistema IIC, para micros compatíveis com o modelo III; e o IID, compatível com o TRS-80 modelo I.

Uma outra implementação simples, mas de difícil operação, é utilizada pelos funcionários da Embratel ligados à rede Ciranda. Utilizando o editor de textos Superscript e modificando os conteúdos originais da PROM geradora de caracteres do micro (CP-500) e da impressora (Mônica), eles conseguem obter acentos tanto no vídeo quanto na impressora. O padrão utilizado na PROM da impressora foi "batizado" padrão Embratel, e a Elebra fornece impressoras Mônica já com este padrão para os funcionários da empresa. Embora a acentuação seja de difícil operação, fique restrita ao uso do programa Superscript e altere as características originais do micro, esta solução é de baixo custo.

COMPATIBILIDADE COM AS IMPRESSORAS

Com o surgimento dos vários sistemas para acentuação nos micros fabricados no Brasil, o principal problema detectado foi como compatibilizar tais sistemas com as impressoras que existiam no mercado.

O que aconteceu, num primeiro momento, foi que, tanto a Unitron, com seu micro APII TI, quanto o fabricante da placa Ivanita criaram padrões próprios de códigos para caracteres acentuados, passando, então, a fornecer PROMs para equipar as impressoras. Posteriormente, os fabricantes de impressoras começaram a oferecer versões desses periféricos compatíveis com um ou outro sistema.

Outros fabricantes de micros e produtores independentes lançaram seus sistemas de acentuação, tornando-os compatíveis com os diversos padrões já existentes no mercado de impressoras (Microcraft; Spectrum; CCE e Microdesign, fabricante da placa Multprint).

Podemos identificar, atualmente, como principais padrões de códigos existentes no mercado de impressoras:

— **Padrão Ivanita:** encontrado em im-

pressoras Grafix, Elebra, Ecodata e Elgin (140L), ou mesmo em outras marcas adaptadas para funcionarem em micros da linha Apple que possuam tal sistema instalado.

— **Padrão Embratel:** encontrado nas impressoras Mônica utilizadas pelos funcionários da empresa em micros CP-500.

— **Padrão Unitron:** encontrado em impressoras Grafix, podendo ainda serem utilizadas, mediante placa Graph +, as impressoras da Sistema ou Elebra.

— **Padrão Abicomp:** este padrão é uma tentativa de padronização a nível nacional. Possui um conjunto de caracteres acentuados que inclui até acentos inexistentes na língua portuguesa (por exemplo, o "ñ" do espanhol), para facilitar a aceitação dos produtos nacionais no mercado exterior. Pode ser encontrado em impressoras Mônica.

Alguns modelos de impressoras não possuem caracteres acentuados e, nesses casos, é necessária a troca da PROM de caracteres do periférico.

CONCLUSÕES

O usuário poderá, neste momento, se perguntar: qual, afinal, é o melhor sistema de acentuação? A resposta vai depender da aplicação que se queira dar ao equipamento; da linha deste e mesmo do fator custo.

Em se tratando da linha Apple, que oferece múltiplas opções, a decisão fica menos óbvia. Se você já possui um micro com sistema incorporado pelo fabricante, aceite as limitações porventura existentes, visto que não vale a pena trocar o sistema, mesmo porque podem aparecer problemas de compatibilidade. Já se você pensa em comprar um micro ou possui um sem sistema de acentuação, verifique no quadro 1 a comparação entre as várias opções existentes e escolha a que melhor se adapte às suas necessidades.

Para finalizar, é bom salientar que, para evitar surpresas, o usuário deve, antes de se decidir por algum sistema, verificar se a sua impressora tem caracteres acentuados; senão já deve ir providenciando, juntamente com a compra do sistema escolhido, a adaptação pertinente.

Afinal uma impressora que oferece preço baixo, qualidade, cafezinho e um bom papo.



A Racimec apresenta a Ita.
E faz questão de mostrá-la a você pessoalmente.

Dê um pulo à Racimec. Com todo conforto, você vai conversar com quem mais entende de Ita: os técnicos da Racimec. Com direito a ar refrigerado e cafezinho no ponto.

Mas lembre-se: esta promoção é válida por pouco tempo. Incluindo o preço especial de lançamento.

A Ita espera por você.

Apareça.

**Cabeça para 300 milhões de caracteres.
100 cps, 132 posições, 33 linhas por minuto,
caracteres semi-gráficos e em português,
saída serial paralela.*



Matriz e Fábrica - Estrada dos Bandeirantes,
10.710 - Jacarepaguá - Tel.: (021) 342-8484
CEP 22700 - Telex (021) 22618 RRME BR
Regional Rio - R. Barata Ribeiro, 370/307
Tel.: (021) 235-1561 - CEP 22040
Telex (021) 35056 RRME BR
Regional São Paulo - Av. Paulista, 1.471
conj. 1.114 até 1.117 - Tels.: (011) 284-2808
283-0777 / 283-0969 / 285-2218 - CEP 01311
Cx. Postal 55051 - Telex (011) 25920 RRME BR

José Maria de Carvalho é engenheiro eletrônico formado pelo I.T.A. e Fabio Valadão é engenheiro eletrônico formado pela UNICAMP. Ambos trabalham no Centro de Pesquisa e Desenvolvimento da Telebrás, em Campinas, e são sócios na empresa Microdesign.

Quantas vezes você já pensou em mudar de equipamento e desistiu? Que trabalho, não?! Pois este artigo mostra que migrar para outra linha ou apenas trocar arquivos não é coisa de outro mundo

Compatibilize seus arquivos Visicalc

— José Carlos Niza e Ronaldo Curi Gismondi —

Dos milhares de programas que existem no mercado, alguns possuem versões para mais de uma linha de micros. O exemplo mais expressivo destes programas é o Visicalc, que é encontrado para as linhas TRS-80, Apple e IBM PC.

Embora o programa tenha a mesma filosofia de funcionamento para os diversos micros, os arquivos por ele gerados são incompatíveis entre si, mesmo porque a formatação dos disquetes dessas três linhas são totalmente diferentes, sendo daí impossível a permuta de disquetes.

Se o leitor tiver um compatível com TRS-80 e quiser migrar para a linha Apple, ou vice-versa, ou simplesmente trocar arquivos entre os dois micros, este artigo possivelmente o ajudará neste intento.

Para que a transferência dos dados em arquivos se efetue, o usuário deverá dispor de programas emuladores para cada um dos micros que irão se comunicar. Além dos dois micros terem que possuir a interface RS 232, um fator importante é a construção do cabo de interconexão. (Ver box).

A RS 232-C

Muito provavelmente, a interface RS 232 é a ferramenta mais poderosa de seu microcomputador. Mas por que isso? E o que é RS 232?

Para esclarecer essas e muitas outras perguntas, vamos analisar alguns conceitos prévios. É bom lembrar que, em MS nº 42, num excelente artigo de Roberto Quito Sant'Anna, as interfaces RS 232 são abordadas com bastante profundidade e, sem dúvida, sua leitura trará um grande embasamento para todo leitor que quer se aprofundar no assunto.

Dentro de qualquer computador, existe um grande número de componentes eletrônicos que se comunicam entre si. É através desta intercomunicação, e através de sinais, que o computador está apto a executar determinadas funções. Vamos dar um exemplo: o microcomputador se comunica com as memórias através de inúmeras linhas (endereços e dados). Como há necessidade de grande velocidade e quantidade de informações, esta comunicação é feita através de linhas em paralelo, otimizando, assim, todo o processo.

Este raciocínio é válido para a comunicação do micro com o mundo exterior. Assim um micro pode comunicar-se com uma impressora através de várias linhas (cabo paralelo), num

processo chamado de comunicação paralela. A mais comum é a do tipo Centronics, e podemos dizer que quase todos os computadores do mercado estão aptos a usá-la. Há, porém, várias vantagens neste tipo de comunicação, sendo a principal o fator distância: um cabo de grandes dimensões (maior que três metros) fatalmente atenuará o sinal, não se prestando para comunicações a maiores distâncias.

Daí haver um segundo meio de propagação de informações; a comunicação serial. Como o próprio nome sugere, os dados seguem em série, através de um cabo, até seu destino. Como no exemplo acima, a ligação micro-impressora pode ser feita através de uma comunicação serial, com algumas vantagens. Mas nem tudo é lucro, pois normalmente este tipo de ligação é mais difícil e precisa de um software de apoio.

Uma das grandes vantagens da comunicação serial é poder-se utilizar meios já existentes (como o telefone), para se ligar dois ou mais micros.

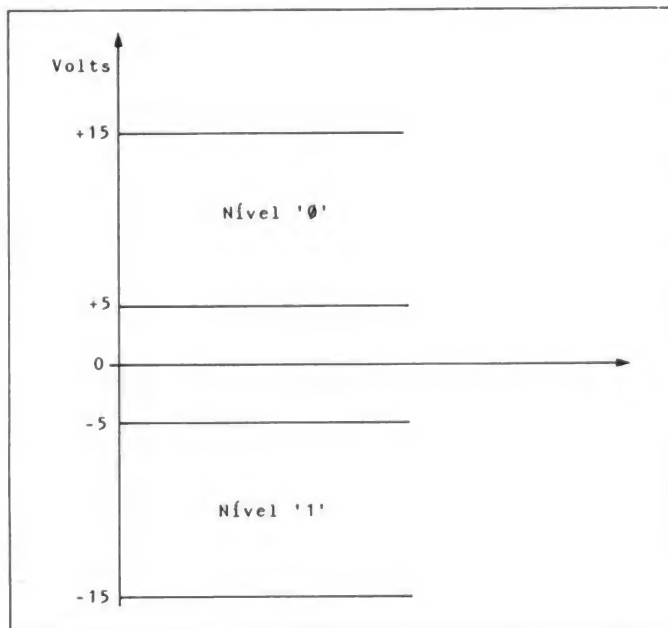


Figura 1

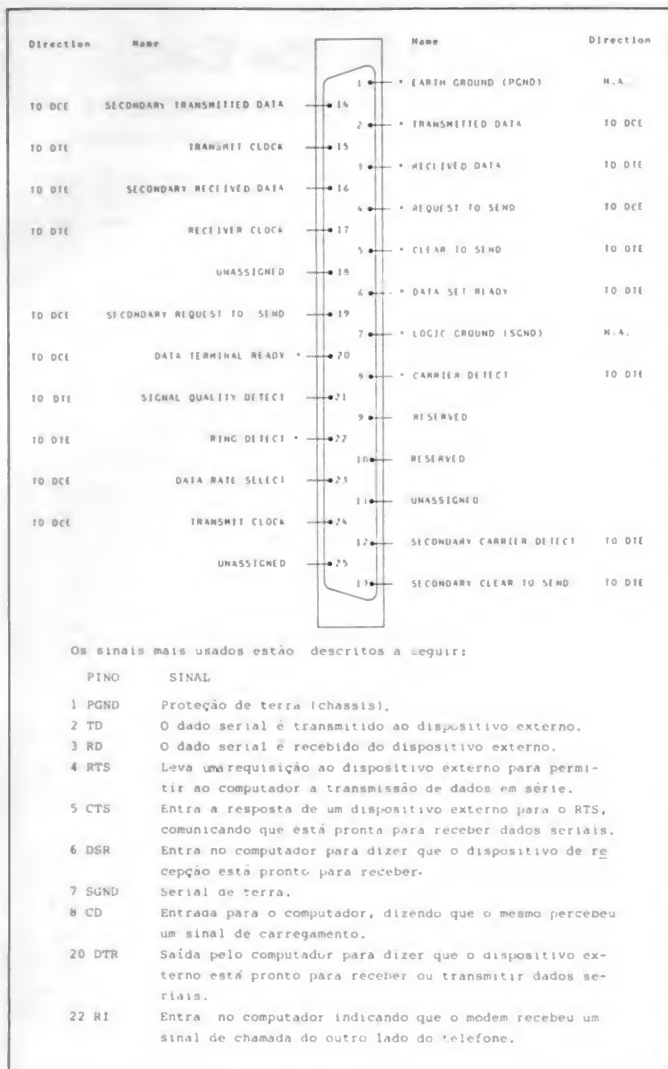


Figura 2

A interface RS 232 nada mais é que um padrão de comunicação serial que atende às conformidades da EIA "Electronics Industries Association". Não fosse isso, e se cada fabricante escolhesse o seu padrão, teríamos uma verdadeira Torre de Babel entre os micros.

O PADRÃO

O "C" no RS 232 refere-se a uma particular versão (-5 volts a -15 volts nível "1"; e +5 volts a +15 volts nível "0"). Veja a figura 1.

Embora se usem somente algumas linhas do RS 232-C temos, na figura 2, o conector (do tipo DB), formado por 25 pinos, bem como uma descrição dos sinais mais usados.

TAXA DE TRANSMISSÃO

Um outro fator importante é a taxa de transmissão, que é o número de ciclos de meio/ponto transmitidos em segundos (baud).

Para simplificar, diremos que 1 baud é igual a taxa de 1 bit, quando um bit de parada é usado, ou simplesmente, como exemplo, diremos que 300 bps significam 300 bits por segundo.

TÉCNICAS DE TRANSMISSÃO

Como vimos anteriormente, o computador se comunica por dentro em forma de sinais paralelos. Para serializá-los, existe

um componente (UART) que transforma estes dados paralelos em seriais.

Cada bit é transmitido através de uma linha e é, na realidade, um impulso elétrico que será recebido pelo receptor, na outra extremidade, que deverá saber interpretá-lo. Esta sincronização transmissor/receptor pode ser de dois tipos: assíncrona ou síncrona.

A maioria dos microcomputadores usa a operação assíncrona, e é dela que nos ocuparemos. Observe abaixo:



Temos aí um start bit, um grupo de bits (dados) e um stop bit, permitindo, desta forma, que o transmissor gere informações em caráter aleatório e que elas sejam sempre compreendidas pelo receptor, tendo-se em vista que o que delineia um determinado dado é o bit de início (start bit) e um ou dois bits de término (stop bit). Uma observação importante é que o comprimento do dado é opcional, podendo ser de 5, 6, 7 ou 8 bits.

CONEXÃO ENTRE EQUIPAMENTOS RS 232

Desde que os equipamentos possuam interfaces RS 232, é possível comunicá-los entre si (o software de apoio, neste caso, deve coadunar os equipamentos quando estes são de origem diferente).

É importante saber se o equipamento é DTE (Equipamento terminal de dado 1) ou DCE (Equipamento de comunicação de

MINAS DIGITAL

ASSISTÊNCIA TÉCNICA COM TÉCNICO DA FÁBRICA

MINAS DIGITAL-ASSISTÊNCIA TÉCNICA C/TÉCNICO DA FÁBRICA EM EQUIPAMENTOS DA

MICRODIGITAL

ASSISTÊNCIA
TÉCNICA COM TÉCNICO
FORMADO NA FÁBRICA
ATENDEMOS À TODO BRASIL.
Escreva-nos ou nos telefone
para envio da ficha
cadastral
Orçamento sem
compromisso.
Despesas de Remessa
por conta do cliente
**RAPIDEZ NO
ATENDIMENTO**
Rua Araguari nº 692
Barro Preto - CEP: 30000
Belo Horizonte - MG
Caixa Postal nº 1789
Fone: (031) 337-7946

MINAS DIGITAL-ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM EQUIPAMENTOS DA

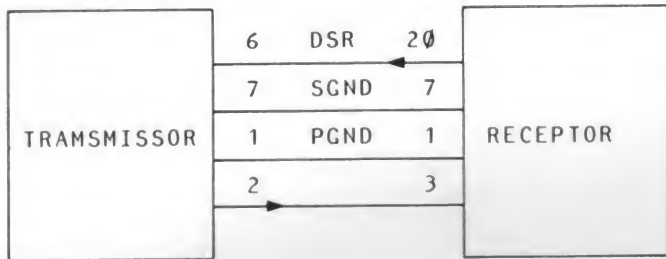
MICRODIGITAL

ÁREA EQUIPAMENTOS DA
ATENDEMOS A TODO BRASIL VIA

dados). No primeiro caso, temos as impressoras seriais, plotters etc., e, no segundo, o modem.

No artigo de Roberto Quito de Sant'Anna, em MS nº 42, as peculiaridades das ligações entre os diversos equipamentos são exploradas com detalhes. Aqui faremos apenas uma ilustração simplificada destas ligações.

Micro — Impressora — Uma forma genérica de ligação é dada abaixo:



De uma forma mais ampla, devem-se ligar também os pinos 4, 5, 6, 8, 10 e 22, quando houver necessidade.

Micro-Modem — O modem é o equipamento que permite a comunicação de dois micros através de um telefone. A palavra modem (MODulador/DEModulador) indica as funções que ele executa. No primeiro caso, ele pega um sinal digital e o codifica em um sinal analógico, modulando-o a seguir e permitindo, desta forma, que o sinal esteja pronto para ser transmitido por uma linha telefônica.

No segundo caso, sua função é exatamente a inversa, permitindo que o modem entregue ao microcomputador um sinal digital, que é exatamente o mesmo que foi originariamente enviado pelo micro. Também aqui os pinos usados normalmente para comunicação são os mesmos analisados anteriormente.

Micro — Micro — Este meio de comunicação permite que se liguem dois computadores, diretamente entre si, através de um cabo (a distância entre eles não deve exceder a cinco metros).

Em nossa experiência (transferir arquivos do Visicalc) utilizamos um micro JP-01, compatível com o TRS-80 modelo I, e um Dismac-8100A, compatível com o Apple II Plus. O software de comunicação do TRS foi o Microterm 1.4, da Micro-Systems Software Inc.; e do D-8100A, o ASCII Express, da Southwestern Data Systems.

Em primeiro lugar, deve-se colocar os arquivos a serem transferidos no mesmo disquete onde está o software de comunicação que passaremos a chamar de emulador. Caso se disponha de dois drives, melhor. Bastará que o emulador e os arquivos estejam em discos com sistemas operacionais compatíveis entre si. No caso, usamos o Newdos 2.0, da Apparat Inc., no JP; sendo que o emulador do Dismac estava em DOS 3.3.

Vamos descrever agora, com detalhes, o uso dos dois emuladores, descrevendo os comandos usados para a transferência.

MICROTERM

Certificar-se de que o buffer está aberto. Caso não esteja, ir ao modo de comando, tecando o CLEAR e, em seguida, pressionar o B, observando a mudança no vídeo da indicação "B: Close" para "B: Open", quando, então o buffer estará pronto para receber dados. Convém, ainda, esvaziar o buffer, o que se consegue tecando a letra C. Neste momento, observar que, do lado direito do vídeo, aparecerá "Buf used: 0", significando que o buffer está limpo.

Deve-se, ainda, fixar os parâmetros RS 232 que serão usados. Isso se faz acionando a tecla R. Em seguida, aparecerá na tela "R: Baud:". Escreva 300 e dê um ENTER. A seguir, aparecerá "R: Word:", "R: Stop:" e "R: Parity". Após cada uma das três solicitações, tecla, respectivamente, 8 ENTER; 1 ENTER e N ENTER (os números se referem aos numerais e

Construção dos Cabos

As interfaces RS 232 têm 25 pinos, dos quais os mais usados foram analisados neste artigo.

É lógico supor que ao se ligar dois micros através de suas interfaces RS 232, poderá haver uma incompatibilidade entre seus pinos, pois, os pinos 2 e 3, por exemplo, têm a mesma função. Na realidade, para que houvesse a comunicação entre os dois micros, deveria ser ligado o 2 com o 3 e vice-versa.

No entanto, existem no mercado interfaces RS 232 para a linha Apple que permitem que se faça a ligação pino a pino, sem qualquer alteração no cabo. É o caso, por exemplo, da interface fabricada pela Unitron.

Leia com atenção o manual de sua interface RS 232 e, se ela tiver esta vantagem, a implementação se fará com a simples troca de um "bloco JUMPER" que permite que a interface seja colocada no modo DCE ou DTE, bastando inverter o jumper.

Caso contrário, proceda como se segue, que foi o que tivemos que fazer, construindo nosso próprio cabo.

O cabo que ligará os dois computadores deve estar configurado da seguinte forma: ligue os fios aos pinos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 20 e 22 de um dos conectores DB-25 (conector macho RS 232). Do outro lado, teremos outro conector macho RS 232 — 25 pinos. Os fios oriundos dos pinos 1, 7, 8 e 22 de um lado devem ser conectados com seus correspondentes do outro conector (1 com 1, 7 com 7, etc.). Ligue o de número 2 de um ao 3 do outro lado; o 3 com o 2; o 4 com o 5; o 5 com o 4; o 6 com o 20; e o 20 com o 6 do outro lado. O cabo está pronto.

não ao número de vezes de se pressionar o ENTER). Assim estaremos transmitindo ou recebendo palavras de oito bits, sem paridade e com 1 stop bit (veja explicações anteriores sobre transmissão e recepção de dados).

Se a intenção for de receber um arquivo, bastará dar o comando de transmissão no outro micro e ele será recebido na memória do TRS. Ao terminar a recepção, teclar a letra S, o que redundará em gravar o conteúdo do buffer no disco. O programa, neste momento, dará a mensagem "S: filespec:". Teclar, então, o nome a ser dado ao arquivo (segue-se um ENTER) que, uma vez gravado no disco, poderá ser usado diretamente no Visicalc.

Observar, no entanto, que deverão ser respeitados os recursos de cada programa. Por exemplo, o Supervisicalc ou o Circalc permitem alterar a largura de uma só coluna, o que não se consegue no Visicalc. Nesse aspecto, podem ser necessárias algumas adaptações.

O arquivo Visicalc a ser transferido não precisará, necessariamente, estar gravado no formato "DIF", ao ser enviado a outro micro. Em se tratando de transmissão de arquivos Apple para TRS, observamos que esse procedimento, às vezes, é mais adequado, embora demorado.

Se a intenção é transmitir um arquivo do TRS para o Apple, proceder da mesma forma até esvaziar o buffer e, então, acionar a tecla L, afim de colocar o arquivo a ser enviado dentro da memória. Após apertar L, aparecerá a mensagem "L: filespec:"; então, deve-se escrever o nome do arquivo a ser colocado na memória do micro, seguido de dois pontos e o número do drive onde ele se encontra (ex.: "1: filespec: MATRIZ/S85:2) e teclar ENTER. Assim, o arquivo irá para a memória do computador. Em seguida, pressionar o T, que é a chave de transmissão do conteúdo do buffer, e apertar o ENTER três vezes. Nesse momento, certifique-se de que o computador está pronto a receber os dados. Se estiver tudo certo, tecla CLEAR e a transmissão terá início. Não se esqueça de colocar os dois computadores em *half duplex*, para poder acompanhar, nas duas telas, a transferência de dados.

ASCII EXPRESS

Para receber um arquivo no Apple, carregar o ASCII EXPRESS, dar o comando CONTROL Q (daqui por diante usare-

mos o símbolo “^” para representar o CONTROL). Em seguida, teclar U e aparecerá um menu, dentro do qual se deve observar, principalmente, as opções E e F. Teclado E, sucessivamente, haverá uma alternância entre *half* e *full duplex*. Colocar em *half duplex*. Acionando o F, alteraremos o *data word format*, isto é, a forma de envio/recepção dos dados, e aparecerão várias opções. A escolhida deverá ser a de número 5, isto é, “8 N 1” (8 bits, no parity, 1 stop bit). Após a escolha, pressionar a letra X para voltar ao modo terminal.

Como passo seguinte, teclar ^ R, uma ou duas vezes, até obter a mensagem “copy on”, significando que o buffer estará pronto a receber dados. Acionar, ainda, ^ C (para limpar a memória). Ao terminar, o Apple estará apto a receber dados do outro micro. Ao acabar a recepção, retirar o disco do ASCII EXPRESS e colocar aquele no qual se deseja gravar o arquivo recebido. Teclar, então, ^ W e responder à pergunta “Filename?” com o nome do arquivo a ser gravado seguido de RETURN. Pronto! O arquivo, então, é gravado no disco.

Para transmitir um arquivo do Apple para outro computador, proceder até onde indica o parágrafo anterior, acionar o ^ Q e, a seguir, o S. O ASCII EXPRESS perguntará “Filename?”. Nesse momento, retirar o disco com ASCII EXPRESS e colocar o que contém o arquivo a ser transmitido. Escrever o nome do arquivo a ser enviado e pressionar o RETURN quatro vezes. Logo após, aparecerão as perguntas “S)standard or P)rotocol?”, “L)ine or C)haracter?” e “Prompt”. Pressionando o RETURN quatro vezes, conforme indicado anteriormente, assumiremos os *defaults* para as perguntas acima, optando por transmitir em *standard*, linha por linha e sem aguardar um possível *prompt* após cada linha.

CONCLUSÕES

Até onde experimentamos, os arquivos Visicalc do JP-01 foram aceitos e funcionaram perfeitamente no Visicalc e Super-visicalc carregados no Dismac D-8100 e vice-versa.

Além dos softwares de comunicação citados, acreditamos não haver dificuldades em se usar outros, com recursos semelhantes..

No momento estamos testando a transferência de arquivos de processadores de texto, sendo que já obtivemos bons resultados na transferência de arquivos do Scripsit para o Magic Window II.

Tencionamos realizar testes semelhantes entre computadores compatíveis com o TRS-80, Apple e IBM-PC. Aliás, aí está uma boa sugestão de trabalho para os leitores.

Finalizando, gostaríamos de deixar claro que a interface RS 232, embora ofereça um grande potencial para comunicação entre equipamentos, é por si própria um sistema sofisticado e, de certa forma, um pouco complexo para utilização, tornando-se necessária uma familiarização do usuário com o sistema, para que se possa obter o máximo de potencialidade de sua RS 232.



José Carlos Niza é engenheiro eletrônico e trabalha com microprocessadores nas áreas de manutenção, projetos e análises de sistemas na Computer Service, RJ.

Ronaldo Curi Gismondi é médico, Professor da Terceira Disciplina de Clínica Médica da Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Coordenador de Saúde Pública do Município de Niterói, RJ.

NA ROTINA DA INFORMÁTICA EXISTE UM COMANDO-CHAVE: ATUALIZE-SE

☐ Alexander, D. C.

☐ Barden, Jr., W.

☐ Botelho, A. J. L.

☐ Chance, D.

☐ Chantler, A.

☐ Chmura, L. J. e Ledgard, H.

☐ Christian, K.

☐ Christmann, R. U.

☐ Cook, R. e Hartnell, T.

☐ Date, C. J.

☐ Date, C. J.

☐ Furtado, A. L. e Santos, C. S.

☐ Furtado, A. B.

☐ Gratzer, E. A. e Gratzer, T. G.

☐ Hancock, L. e Krieger, M.

☐ Hughes, C.

☐ Ledin, Jr., G. et al.

☐ Marshall, G.

☐ McCracken, D. D.

☐ Meili, E.

☐ Nagin, P. e Ledgard, H. F.

☐ Pereira Fº, J. C.

☐ Santos, N.

☐ Warnier, J. D.

Programação em Assembler e Linguagem de

Máquina, 2ª ed. Cr\$ 35.000

Manual do Microcomputador Z-80 Cr\$ 56.500

Desafio. Os Mais Excitantes Jogos em BASIC Cr\$ 45.000

30 Programas em Basic para Computadores Pessoais Cr\$ 48.000

Técnicas e Prática de Programação Cr\$ 26.500

COBOL com Estilo Cr\$ 29.500

Sistema Operacional Unix Cr\$ 65.000

Basic Sinclair Cr\$ 24.500

Como Programar o seu Apple Cr\$ 21.000

Introdução a Sistemas de Bancos de Dados, 2ª ed. Cr\$ 82.000

Bancos de Dados, Um Texto Introdutório Cr\$ 49.000

Organização de Bancos de Dados Cr\$ 58.500

Programação Estruturada em COBOL Cr\$ 31.000

Basic Rápido: Além do Basic TRS-80 Cr\$ 43.000

Manual de Linguagem C Cr\$ 39.500

Primeiros Passos com o seu SINCLAIR (TKs) Cr\$ 24.500

COBOL, Regra para Programadores. Cr\$ 39.000

FORTRAN para Micros Cr\$ 19.000

Manual de Cobol Estruturado Cr\$ 67.500

APLICALC, um Software Educacional, Pessoal e

Profissional em Basic Cr\$ 27.500

BASIC com Estilo. Cr\$ 24.900

Basic para Micros Pessoais, 2ª ed. Cr\$ 29.500

Além do BASIC, Linguagem Assembler para a linha

SINCLAIR. Cr\$ 28.000

LCS — Lógica de Construção de Sistemas, 2ª ed. Cr\$ 37.500

COM LIVROS DA CAMPUS, NATURALMENTE!

Este anúncio poderá ser recortado ou xerocado.



**EDITORIA
CAMPUS LTDA.**

Rua Barão de Itapagipe 55 — 20261 — Rio de Janeiro — RJ — Tel.: (021) 284 8443

Desejo receber as publicações assinaladas no anúncio.

☐ Mediante envio de cheque nominal à Editora Campus Ltda. (despesas de correio por conta da Editora). N.º Banco.

☐ Mediante pagamento contra recebimento dos livros pelo reembolso postal, acrescido de despesas postais.

Nome: CEP: Estado:
Endereço:
Cidade:

IMPORTANTE: Preços válidos por tempo limitado.

MS/Julho

Utilitários Apple

Toda a coleção de programas utilitários para Apple da Beagle Bros, software-house americana, se encontra à disposição dos consumidores brasileiros, numa versão especial, traduzida e melhorada pela **Potencial Software** de Campinas (SP).

Os programas incluem editores de gráficos; utilitários; melhoramentos no sistema operacional (**Super DOS**); editores de textos, **DOS BOSS** (altera os comandos do DOS); programas de alta resolução gráfica e inovações no Apple-soft **BASIC (BASIC PRO)**.

O preço médio unitário é de Cr\$ 90 mil, o que inclui disquete e manual de operação. Os programas, inicialmente, serão comercializados através de **MICRO SISTEMAS**.

O endereço da Potencial Software é Rua José Vilagelin Junior, 52 - Cambuí, tel.: (019) 53-6992 - Campinas, SP.

Digiponto visa exportação

A Digiponto, primeira fabricante nacional de teclados para computadores, está comemorando sete anos de criação. A empresa começou com 30 funcionários no bairro da Saúde, no Rio de Janeiro, e hoje conta com mais de 600, instalados em Vicente de Carvalho, numa área de 35 mil metros quadrados.

A Digiponto atende a grande parte da indústria nacional de computadores e agora volta-se para a exportação. Contatos já foram mantidos com a França, Argentina, China, México e Venezuela com o apoio da ABICOMP.

Durante este ano serão lançados dois novos tipos de teclados utilizando tecnologia capacitiva. Esta tecnologia permite atender melhor aos requisitos de ergonomia e manter a alta durabilidade e confiabilidade dos teclados.



Lançamentos Digitus

A Digitus, de Belo Horizonte, lança dois novos produtos no mercado. O primeiro deles, o Multi-Modem, opera em 300 bps, 1200 half e 1200/75 full duplex.

O segundo produto é o micro DGT-PR que permite ligação em redes, e emulação de terminal IBM inteligente. O micro vem com memória RAM de 128 Kb (expansível a 512 Kb); duas portas seriais RS-232 sendo uma síncrona e outra assíncrona; interface para drives de 5 e 8" simultâneos; controlador de vídeo para terminal gráfico colorido com alta

resolução: 128.000 pontos (640 x 240).

Além dessas características, o DGT-PR possui teclado numérico separado, possibilidade de conexão de discos Winchester, sistema operacional CP/M 3.0, compatível com o CP/M 2.2, e software de conexão à rede CETUS.

A DIGITUS fica na Rua Gávea, 150 - Jardim América - Tel.: (031) 332-8300. A filial do Rio de Janeiro fica na Rua Barata Ribeiro, 391 - Copacabana - Tel.: (021) 257-2960.

A Lotus no Brasil

O Sr. Stephen Khan, International Manager da Lotus, famosa software-house norte-americana, veio ao Brasil e realizou palestras no Rio e em São Paulo. Além de descrever os principais produtos da empresa — os softwares 1-2-3 e Symphony — apontando suas principais características técnicas, o Sr. Khan salientou que existe, por parte da Lotus, um enorme interesse no mercado latino-americano.

A Lotus Development, fundada em 1982, atingiu sucesso e níveis de receita surpreendentes ao lançar nos Estados Unidos, em 83, o software 1-2-3, o primeiro a utilizar concretamente a noção de software integrado. O "best-seller" 1-2-3 possui funções de **spreadsheet** (planilha eletrônica de cálculo); banco de dados e gráficos integrados.

O 1-2-3 já é bastante difundido no Brasil, sendo usado por praticamente todos os possuidores de micros de 16 bits. Outros produtos da empresa — mais recentes — ainda não são muito conhecidos entre nós. O Symphony já é comercializado aqui, e adiciona às funções do 1-2-3, capacidade para processamento de texto e transmissão de dados. O Jazz, último lançamento da empresa, foi desenvolvido para rodar no micro de 32 bits Macintosh, da Apple

Computer, que ainda não possui um compatível nacional.

Todos são softwares destinados aos negócios de forma geral e a Lotus vende, ainda, os assim chamados "add-ins". Para o Symphony, por exemplo, temos a possibilidade de acrescentar um Spelling Checker que cria um dicionário e corrige erros e o Symphony Link que liga o PC a um mainframe.

A razão principal da vinda do Gerente da Lotus ao Brasil, contudo, parece ter sido reiterar perante a imprensa que a empresa brasileira Intercorp do Brasil é a sua única representante no mercado nacional. Tal preocupação é compreensível se considerarmos que a empresa americana está procurando se salvar da pirataria.

Nos Estados Unidos estima-se que, de 1981 a 1984, as produtoras de software deixaram de ganhar US\$ 1.3 bilhões devido ao mercado pirata.

No sentido de impedir que seus programas sejam indevidamente comercializados aqui, muitas software-houses norte-americanas optaram pela representação exclusiva, através da qual somente uma empresa fica autorizada a comercializar e prover treinamento em seus sistemas; ao menos teoricamente.

Unitron lança drive

A Unitron, fabricante dos microcomputadores APII e APII TI, está colocando no mercado seu mais novo produto. Trata-se do UD 5, um drive do tipo slim, para disquetes de 5 1/4" (FS/DD). Essa é a primeira incursão da Unitron no setor de periféricos. Segundo o diretor da empresa, Geraldo Azevedo, nos drives tradicionais há um aproveitamento de 35 trilhas, enquanto que na unidade UD 5 o usuário poderá utilizar 40 trilhas, 20 Kbytes a mais do que nos outros drives. O preço de lançamento é de 63 ORTN, e já está prevista uma redução de 15% sobre este valor com o aumento da produção e do índice de nacionalização dos componentes. O UD 5 já pode ser encontrado nas lojas especializadas, e será comercializado também em OEM.

Microtec vende PC's para USP



A Microtec saiu vencedora da concorrência pública efetuada pela USP, Universidade de São Paulo, para o fornecimento de 50 equipamentos compatíveis com o IBM/PC.

A Microtec correu com mais quatro empresas e se comprometeu a entregar o lote de máquinas PC-2001, que a universidade irá distribuir entre as faculdades e setores administrativos, por Cr\$ 1,5 bilhão.

DOM

SEG

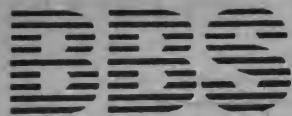
TER

QUA

QUI

SEX

SAB



Biblioteca Brasileira de Software

Sempre o melhor programa para você

TELECOMUNICAÇÕES

- Programas para Projeto Cirandão
- Programas para Video-texto da Telesp
- Placas RS-232

SOFTWARE

O maior acervo de programas do Brasil que você pode: testar, usar, administrar, programar, desenhar e jogar livremente (Apple, TRS-80). E cartuchos para vídeo-games compatíveis com Atari.

HARDWARE

- CPU's das linhas: Apple, TRS-80 e Sinclair
- Interfaces para: Disco, Impressoras, CP/M, 80 colunas e Expansão de memória
- Drives para vários modelos
- Monitores e impressoras

SUPRIMENTOS

- Formulários contínuos
- Diskettes
- Etiquetas
- Fitas para impressoras

LIVROS

- Microproces. Z80 e 6502
- Cursos de Basic
- Programação estruturada
- Linguagens Basic, Cobol, Pascal
- Circuitos Eletrônicos
- Jogos Inteligentes
- Revistas



Av. Brigadeiro Faria Lima, 1390
8º And. Cj. 82 Tels.: (011) 813 6407 - 210 1251
01452 - J. Paulistano - São Paulo - S P



Telsist expande sua produção de micros

Desde que se desligou da Racimec, em fins de 1984, a empresa carioca Telsist vem cumprindo um plano estratégico bem definido para ganhar espaço, aos poucos, no mercado de equipamentos profissionais. Em primeiro lugar, na luta por uma maior penetração nacional, foram abertas instalações em São Paulo. O próximo passo foi investir alto na propaganda de seus produtos. Os resultados já começam a surgir: a produção mensal, hoje em torno de 130 máquinas, está prevista para atingir 500 máquinas dentro de cinco meses. Para isto, a diretoria estuda a construção de uma nova fábrica (a produção ainda é feita nas instalações da Racimec). Segundo Antônio Augusto Gomes de Mattos, Gerente de Negócios, em, no máximo, um ano a fábrica estará funcionando.

As duas linhas de equipamentos da empresa são denominadas 1000 e 2000. A linha 1000 consiste numa rede multiusuária modular, baseada em UCP de 8 bits Z 80A, com 64 Kb RAM, um drive de 5" e disco Winchester de 20 Mega. A UCP, denominada Tel 1806, possui saída paralela (centronics) e oito portas seriais, sendo duas RS 232-C e seis RS-422, para ligar-se às estações de trabalho. No extremo oposto da rede podem situar-se tanto os terminais inteligentes TEL 1800A, com 64 Kb RAM, quanto o TEL 1802,

que já vem equipado com dois drives de 5". O sistema operacional utilizado é o DOS-MB, compatível com o CP/M 2.2.

A mesma concepção modular foi utilizada na arquitetura da linha 2000, que permite a ligação de equipamentos de 16 bits (8 ou 16 workstations), monitorados pelo TEL 2608, que vem equipado com dois processadores, Intel 80186 e Z 80A. As estações de trabalho 2605 podem vir em três versões: 2605-ET; PC ou XT. A versão ET, standard, possui 256 Kb de RAM, expansível a 512 Kb na própria placa ou 640 Kb mediante cartão de expansão. Através de seus 5 slots, podem ser a ele conectadas as expansões desenvolvidas para os compatíveis com a linha IBM-PC. A versão 2605-PC mantém as características do ET, porém já vem com dois drives de 5", enquanto que o XT possui uma unidade de disco de 5" e uma para disco rígido, com capacidade de 12.75 Mega. A questão da compatibilidade fez com que a linha 2000 fosse concebida de forma a oferecer total comunicação com o padrão IBM-PC, e ainda compatibilidade com a linha 1000, de 8 bits. Mesmo os que já são usuários de micros de 16 bits de outros fabricantes podem se ligar à rede Telsist pois, segundo a diretoria, a própria empresa se encarrega da tarefa de compatibilizá-los.

Modem Para Renpac

A ELEBRA TELECON está lançando o EM-1275, um modem profissional que também atende às ligações entre micros.

Este equipamento pode trabalhar em três diferentes velocidades: 1200 bps com canal secundário de 75 bps; 1200 bps semi-duplex e 300 bps semi-duplex e 300 bps duplex a 2 fios. Desta forma, o usuário que quiser interligar-se à "tela-serviços" (RENPA, Cirandão, CBBs, etc.) que operam a velocidades diferentes, poderá fazê-lo com o mesmo modem.

O EM-1275, também pode ser configurado com resposta automática, em suas diferentes versões. O modem opera também em linha privativa. O endereço da ELEBRA TELECON é Avenida Faria Lima, 1383 - 6º andar/Jardim Paulista. Telefone (011) 813-9065 São Paulo (SP). No Rio, Avenida Rio Branco, 50/SL. Tel: (021) 253-5596.

Prevenindo acidentes

O Computer Shopping Moore apresenta duas novidades: o alarme térmico programável e o detector eletrônico de fumaça, ambos da marca Sicurplex. O alarme térmico é um termômetro digital no qual pode-se programar duas temperaturas, uma mínima e outra máxima. Ultrapassados os parâmetros, o alarme é disparado. Já o detector de fumaça é composto por uma câmara iônica, um sistema eletrônico de controle e um sistema de aviso com sirene. Ambos os aparelhos funcionam com pilhas alcalinas comuns e possuem ainda um sistema que avisa quando a pilha começa a ficar fraca.

Otimismo na Clappy

Após o pedido de concordata feito pela loja carioca Clappy Microcomputadores Ltda., o clima na empresa é de otimismo, pelo menos por parte de seu presidente Alberto Mattos. Segundo ele, a recuperação da empresa é altamente viável e cita como motivos o fato de ter recebido um grande apoio dos fornecedores e clientes e de ter alcançado o faturamento de Cr\$ 2 bilhões, um mês após o pedido de concordata. Alberto Mattos informou ainda que a empresa está com mais de Cr\$...

200 milhões de pedidos em carteira.

Para superar a crise, a Clappy procedeu a uma contenção de despesas de cerca de 30%, incluindo aí a diminuição do seu quadro de funcionários. Além disto, a empresa vai reformular a filial de Copacabana, tornando-a um pólo gerador de cursos e treinamento para empresários e profissionais liberais, direcionando seu comércio para a venda de soluções, isto é, pacotes prontos para determinados segmentos do mercado.

STRINGS

* A SERVIMEC organizou dois seminários de Informática para este mês. São eles: MUMPS, de 3 a 5 das 9:00 às 17:30 h e "Programação Estruturada" de 29 a 31, no mesmo horário do primeiro. Maiores informações: (011) 222-1511 (SP). * O Grupo Advancing de Porto Alegre programou para este mês os cursos de Automação Bancária; Redes Locais; Acesso, Pesquisa e Recuperação de Informações em Bancos de Dados; e Comunicação na Informática. Mais informações pelos tels.: (0512) 26-8246 ou 26-1988. * O Banco do Estado de Goiás (BEG) instalou o Banktec, sistema de automação bancária da Itaútec, nas suas agências de Goiânia. Até o final do ano o sistema será implantado em mais 17 agências. O BEG possui 66 agências em cinco estados (GO, RJ, SP, MG e DF). * A DISMAC lançou sua calculadora financeira: a HF-100 que faz cálculos de juros compostos, cálculos matemáticos, margem de lucro, porcentagem e vem com bateria de lítio, energia garantida por longo período. * O CDT - Centro de Desenvolvimento de Tecnologia e Recursos Humanos - oferece, este mês, cursos de confecção de circuitos impressos e sistemas digitais. O CDT fica em S. J. dos Campos. Maiores informações, através do tel.: (0123) 21-9144 (ramal 236). * A Real Soft - Sistemas e Consultoria, informa que todos os aplicativos de seu catálogo estão disponíveis na versão 16 bits, para compatíveis com o IBM/PC. Entre os aplicativos encontram-se: Contas a Pagar e Receber; Controle de Loteamentos e Controle de Processo de Cobrança Mercantil. Informações: (011) 241-1976 (SP). * Depois de 36 mil horas de testes em 50 clientes, a Itaútec iniciou a produção em série do I-7000 PC xt, o seu micro de 16 bits. A produção inicial é de 200 unidades por

mês devendo chegar a 300 ainda este ano. O micro, além de compatível com o IBM/PCxt, roda todos os programas do I-7000, o 8 bits da Itaútec. * A Microdigital, através da sua software-house Microsoft, está colocando no mercado o programa "Passo a Passo", um curso de programação em linguagem BASIC, composto por dez aulas, com testes de avaliação ao final de cada uma delas. Para os micros TK 2000 e TK 2000 II. * A IBM - International Business Machines - entrou com ação na Justiça de São Paulo contra Microcraft e Sacco Computer Store. A primeira foi acusada de ter copiado o sistema operacional BIOS, de propriedade da empresa norte-americana, em seu equipamento Craft XT, e a segunda por comercializar o micro em questão. A Microcraft argumenta que o equipamento havia sido enviado à Sacco para testes e a loja afirma que desconhecia o fato de o micro estar equipado com o BIOS. * A Prológica conta agora com um departamento especial para atendimento aos usuários dos sistemas. Trata-se do DSAT - Departamento de Software Aplicativo/Treinamento de Sistemas, onde 32 técnicos de nível superior estão à disposição do cliente. O telefone do DSAT é (011) 531-8822. Se a dúvida for relacionada a suporte, os ramos 234 e 236 estão à disposição. Se forem questões sobre treinamento, os ramos são 269 e 295. * A LIVROTEC - Livraria Especializada em Livros Técnicos - acaba de ser inaugurada em Macapá, capital do estado de Amapá. A livraria pretende suprir as crescentes necessidades da rede de ensino e profissionais liberais e fica na Avenida Ana Nery, 192 - Macapá/Amapá.

PEÇAS ORIGINAIS NUNCA PREGAM PEÇAS

No momento em que for necessária a expansão de seu AP II ou T.I. Unitron ou ainda a reposição de algum dos componentes, verifique cuidadosamente se as peças são originais. Fazendo isso você ou sua empresa estarão lucrando mais, com uma série de vantagens.

A primeira delas está na garantia que a fábrica oferece para conjuntos formados com acessórios originais Unitron. Outra vantagem está na alta qualidade de uma peça ou acessório original; você ou sua empresa contam com a assistência técnica sempre presente nos momentos necessários, além disso a expansão do seu Unitron será sempre assistida por técnicos especializados.

Cuide do seu patrimônio. Afinal peças originais nunca pregam peças.



D II:

Interface controladora para até duas unidades de disco flexível de 5 1/4".



Graph +:

Interface paralela para impressora com funções gráficas e comandos próprios para as impressoras nacionais.



+ 16K, + 32K, + 64K e + 128K:

Expansões de Memória RAM com a possibilidade de simulação de "disk-drive" de alta velocidade (pseudo-disco).



Z80:

Módulo com microprocessador Z-80 adicional, permitindo utilização de Sistema Operacional CP/M.



80 colunas:

Módulo para mudança do padrão de vídeo para 80 colunas x 24 linhas.

Outras expansões Unitron: Interface para comunicações, RS-232C - Memória Buffer adicional para impressora - unidades de disco "SLIM" de 5-1/4 ou 8, impressoras de 80 a 125 CPS, módulo de cores PAL-M ou modulador de RF para conexão a TV, - interface GP-IB para controle de instrumentação, - cartão com memórias EPROM para inserção de "programas residentes".

unitron
Computadores

CAIXA POSTAL 14127 - SÃO PAULO - SP
TELEX (011) 32003 UEIC BR

CUIDADO COM IMITAÇÕES

Tem hora que precisa ser micro.



O Elppa II Plus é um micro computador. Só que tem macro vantagens. É feito quase artesanalmente, portanto testado um a um. E isso é uma macro qualidade. Como é feito com componentes de alta qualidade, dentro dos melhores padrões de Engenharia, a confiabilidade do Elppa II Plus é macro. O custo de manutenção é micro: o único com um ano de garantia - macro qualidade com macro garantia. Já com o preço acontece uma coisa interessante, deveria ser macro, mas quando você verifica o custo de uma configuração vê que é micro. A assistência técnica é macro - direta do fabricante ou através de seus credenciados. Ele é um Apple® compatível e dispõe de vasta gama de expansões e periféricos à sua disposição - CONTROLADOR DE DRIVE, CP/M, PAL-M, 80 COLUNAS, SOFTSWITCH, 16K, 64K, 128K, GRAPH +, SUPER SERIAL CARD, SINTETIZADOR DE VOZ, MONITOR III, etc... - macro vantagem.

Tem hora que precisa ser macro.

Conclusão: Seja para você ou para sua empresa, micro ou macro, faça como a Rede Globo, a Rede Bandeirantes ou a Control que têm se utilizado do Elppa II Plus em suas necessidades empresariais ou como os funcionários do Bamerindus para suas atividades profissionais e de lazer. Faça como tantos outros, que estão aproveitando as vantagens de um micro que sabe ser macro na hora certa.

Escolha o Elppa II Plus a macro escolha.

**Macro garantia
1 ano inteirinho.**



O micro macro.

Victor

Fábrica: Rua Aimberê nº 931 - S.P. Tel. 864.0979 - 872.2134
Show Room: Av. Sumaré nº 1.744 - S.P. Tel. 872.4788

• São Paulo - Audio 282-3377 - ADP System 227-4433 - Bruno Blois 223-7011 - BMK 62-9120 - Europlan 256-9188 - Victor Show Room 872-4788 • Rio de Janeiro - CML 285-6397 - Eleceime 201-3792 - Formed 266-4722 - Sistema 253-0645 - SC Sistemas 232-8304 • Belo Horizonte - Spress 225-8988 • Porto Alegre - Aplitec 24-0465 - DB Computadores 22-5136 - Embramic 41-9760 • Vitória - Metaldada 225-4700 - Soft Center 223-5147 • Brasília - Compushow 273-2128 • Curitiba - Video e Audio 234-0888 • Londrina - Set In 23-6183 • Recife - NC Sistemas 228-0160 - Tecromic 325-3363 • Florianópolis - Micro Home 23-2283 • São José do Rio Preto - Teledata 33-2714 • Fortaleza - Systematic 244-4746

Cobra apresentará supermini

Procurar utilizar terceiros, principalmente as Universidades, em seus projetos, para manter sua vantagem tecnológica em relação às outras empresas. Esta é uma das estratégias da Cobra, que completa 11 anos e, segundo seu Presidente Fernando da Costa Azevedo, ainda tem muito a realizar enquanto empresa estatal. Desbravar novos campos, por exemplo. E justamente um ano após seu último lançamento, o Cobra-540, a empresa prepara-se para apresentar ao público na V Feira de Informática, em setembro, o seu supermini, com tecnologia da norte-americana Data General.

"Pesquisamos o mercado", diz Jorge Ferreira da Silva, Diretor de Marketing, "e a tecnologia da Data General nos pareceu mais adequada por ser a mais recente (os modelos Eclipse MV/4000 e MV/8000 II, de 32 bits, nos quais irá se basear a linha 1000 da Cobra,

foram lançados em 82 e 83 respectivamente). Isto nos garante produtos com maior horizonte de tempo. Por outro lado, esta é a tecnologia mais avançada para aplicações comerciais, cerca de 95% do mercado brasileiro em termos de volume de dinheiro".

Sobre um possível atraso da Cobra em relação à sua concorrente Elebra Computadores, bem mais adiantada em seu projeto de supermini baseado no Vax750, de tecnologia da Digital Equipment Corporation, Ferreira coloca que a Cobra já possui toda uma infraestrutura, "e não está montando uma indústria para esta produção". Segundo ele, estão sendo concentrados esforços para iniciar as entregas em outubro.

Os superminis da Cobra não estão vinculados, por contrato, a periféricos da Data General. Os sistemas, com preço unitário médio de 60 mil ORTN, poderão

usar os monitores, drives e unidades Winchester da Cobra; fitas magnéticas da Conpart e impressoras Digilab. O software da Data General, este sim, estará disponível: SO, linguagens, software de comunicação e banco de dados.

Nesses superminis residem as maiores expectativas da diretoria, no que tange ao crescimento real de vendas da empresa, que em 84 foi de 16%. Após anunciar lucro no exercício passado, Ferreira prevê para 85 um crescimento de vendas da ordem de 46%, meta somente possível com a nova linha ("sem o supermini, o crescimento seria de 10%").

Em função do alto custo dos equipamentos, para viabilizar economicamente o projeto da linha 1000, o esquema de comercialização da Cobra precisará de uma maior flexibilidade. Por isto, haverá um deslanche agressivo nas operações de aluguel.

Sinclair perde na Justiça

Teve fim o primeiro litígio na área de informática no Brasil, que envolveu as empresas Sinclair e Microdigital. A Sinclair (inglesa) moveu uma ação contra a fabricante nacional dos micros TKs, alegando que esta última havia copiado o circuito eletrônico, teclado e o software básico do micro ZX-81, que teria dado origem ao TK-82, hoje fora de linha, mas que na época era o único micro fabricado pela Microdigital. O processo começou em abril de 1982, com uma busca e apreensão cujo laudo determinou ter realmente havido cópia. Na contestação da Microdigital, foi pedida nova perícia sob alegação de que o laudo era falso e as conclusões estavam erradas.

A nova perícia concluiu que o software básico é parte integrante da máquina, ou seja, compõe o hardware do equipamento. Quanto aos teclados, o perito afirmou que teclados semelhantes ao da autora já existiam na época, em grande número. Com relação à memória ROM a conclusão do perito dizia que as combinações na memória ROM são finitas e que o conteúdo da ROM do aparelho da ré não é idêntico ao da autora.

Segundo o advogado da Microdigital, Georges Fischer, a Sinclair na época tinha interesse em entrar no mercado brasileiro, o que fez com que a empresa ingressasse numa aventura judicial "baseada inclusive em falsos documentos". O juiz Francisco Gambardelle acatou o laudo da segunda perícia e determinou que a Sinclair pague os custos processuais, além de honorários dos advogados e dos peritos.

CONIN se reúne

O Conselho Nacional de Informática e Automação Industrial (CONIN), composto de 24 membros sendo 16 Ministros de Estado, realiza, ainda este mês, a sua segunda reunião executiva.

A primeira reunião, em maio, foi dirigida pelo Presidente da República José Sarney e teve como uma das principais resoluções a suspensão dos incentivos fiscais e facilidades de importação concedidos às empresas de informática localizadas na área da Zona Franca de Manaus, de acordo com a Lei de Informática que estabelece incentivos iguais para as indústrias, independentemente da localização geográfica.

(continua na pág. 70)

Apoio diversifica suas atividades

A Apoio — Serviços e Sistemas de Informática está completando quinze anos. O grupo, cujo gerente geral é Benito Dias Paret, foi fundado em 1970 como bureau de serviços, mas ao longo destes anos de atuação no Rio de Janeiro, partiu para a diversificação de suas atividades. Criou, então, a Apoio Microinformática, uma system house que oferece soluções completas para os seus clientes como sistemas aplicativos; fornecimento de hardware/software; consultoria e criação de sistemas de automação industrial ou de escritórios, além de montagens de interfaces e processadores para fins

especiais.

No momento, a Apoio Microinformática é responsável pela implantação de um projeto de informatização de diversas usinas de cana-de-açúcar do norte fluminense.

Paralelo às atividades da Apoio, o grupo desenvolve, com a empresa Teledata, o projeto Telecheque, sistema de proteção aos cheques com uma média de duas mil consultas diárias. A Teledata detém a tecnologia de consultas de cheques por computador e implantou no Rio, a exemplo de São Paulo, este sistema pioneiro.



O novo S-700

A Pológica está lançando a terceira geração do seu sistema 700. O novo equipamento é composto de 3 módulos: teclado, monitor de vídeo e UCP, e seu preço é 10% menor que a versão anterior. A UCP possui três microprocessadores, dois Z80A, sendo um para controle de E/S, e um Intel 8035, para controle do teclado. O novo 700 trabalha com discos Winchester de 5,10 ou 15 Mbytes. O sistema operacional é o SO 8, compatível com CP/M versão 2.2.

Preços da Computique

A Computique São Paulo, que fica na Av. Angélica, 2578, anuncia os preços de alguns dos produtos que comercializa:

UCP Exato Pro (48Kb)	83 ORTN
UCP AP II Unitrón (48Kb)	88 ORTN
UCP Craft II Plus (48Kb)	65 ORTN
UCP PC 2001 (16 bits)	850 ORTN
UCP Craft XT (16 bits)	875 ORTN

Placas

Interface controladora de disquete	12 ORTN
Interface paralela para impressora	13 ORTN
Placa CP/M	14,5 ORTN
Expansão de 16Kb	14 ORTN

Periféricos

Impressora Mônica	140 ORTN
Monitor CCE 12" fósforo verde	24 ORTN
Monitor Compo 12" fósforo verde	45 ORTN

Suprimentos

Disquete 5 1/4" (FS/DD) — Verbatim	0,49 ORTN
------------------------------------	-----------

Software

Super-Visicalc	10 ORTN
Janela Mágica II	10 ORTN
Passo a Passo	2,9 ORTN

A tradução pode não ser a melhor alternativa, mas algumas regras podem ajudá-lo bastante na conversão de seus programas entre os diversos...

Dialetos BASIC

Maria Sylvia Marques Abaurre

A grande maioria dos microcomputadores pessoais utiliza a linguagem BASIC. O nosso principal problema é a existência de diferentes *dialetos* variantes do BASIC original, sendo um para cada *família* de microcomputadores (TRS-80, Apple e Sinclair, as mais conhecidas no Brasil). Desta forma, um programa escrito seguindo o *dialeto* Apple fica praticamente inutilizável, a menos que sejam feitas algumas modificações, num computador TRS-80 e vice-versa.

A *tradução* consistiria na adaptação de um programa escrito em um dialeto para outro diferente, desde que respeitadas certas limitações necessárias. Esta *tradução* é uma tarefa um tanto árdua e, por vezes, o programa traduzido é quase que inteiramente diverso do original. Por conseguinte, é um bom passo para quem se inicia na programação de computadores porque dá uma idéia globalizada de como funcionam os comandos e instruções da linguagem BASIC nas diferentes máquinas.

As primeiras tentativas de tradução funcionam, em sua maioria, na base de tentativas/erros e tentativas/acertos como um grande quebra-cabeças, que nem por isso é impossível de ser montado.

Muitos programadores *puristas* argumentam que melhor seria não traduzirmos programas, mas sim criarmos novos. Em parte, concordo com esta alternativa porque não creio que a tradução seja um fim em si mesma, mas um começo para um bom programador. Assim, ao nos entregarmos às traduções, começa-

mos a lidar com o programa como se fosse algo dinâmico, modificando sub-rotinas, alterando partes, inserindo funções e retirando outras consideradas supérfluas. A partir daí, a confecção de programas próprios é quase que imediata.

PRÉ-REQUISITOS PARA A TRADUÇÃO

Quantidade de memória disponível — Este é o principal item que se deve ter em mente antes de começar qualquer tipo de tradução. Seu computador deve dispor da quantidade de memória que a execução do programa exige. A tradução de um programa que consome 32 Kb para utilização num Sinclair cuja capacidade não ultrapassa 16 Kb é completamente inútil.

Um conhecimento geral da linguagem BASIC — Adquirido principalmente através de cursos, da leitura de livros e revistas especializadas e da análise de diferentes programas em dialetos diversos.

Bom senso — Suficiente para não adaptar, por exemplo, um programa musical como os existentes para Apple e Commodore 64 para um Sinclair, que conta com reduzidos recursos sonoros.

Uma tabela de conversão — Para reconhecer as diferentes funções dos comandos e seus equivalentes em diferentes sintaxes. Uma tabela com a reunião dos comandos e instruções mais conhecidas e seus equivalentes é apresentada neste artigo.

BARREIRAS À TRADUÇÃO

Programas em linguagem de máquina — Para se fazer uma tradução neste nível, teríamos que estar de posse dos manuais e livros técnicos de cada um dos micros e, ainda assim, sermos programadores bastante experientes, considerando a diferença existente entre as máquinas.

Peeks e Pokes — Tais traduções só serão possíveis se você tiver os respectivos manuais dos diferentes micros, a não ser que suas funções venham explícitas nos respectivos artigos publicados, que elas sejam dispensáveis ao seu programa ou que você conheça os equivalentes para seu micro.

Exemplo: POKE 53281,1:POKE 53280,0 — mudança de cor das bordas e do fundo da tela do Commodore 64. Ora, caso seu computador não seja colorido, você pode simplesmente eliminar esta linha sem qualquer prejuízo à execução do programa. Se seu micro for colorido, você poderá usar seu próprio código de cores.

FORMATÇÃO DA TELA

O número de linhas e colunas nos diversos computadores é diferente e você terá que fazer um rearranjo na posição que as palavras, números e/ou desenhos ocuparão na tela, de acordo com o programa. Para isto, é muito útil o uso de tabelas como as que você vai receber de brinde neste artigo.

Vamos agora examinar o tipo de *syntaxe* usada nas diversas famílias, quando



O SOFTWARE PARA O SEU MICRO

JOGOS PARA APPLE II — Cr\$ 50.000

F = pode ser gravado em fita K7

J = uso obrigatório de joystick

64 = requer 64K de RAM

Sabotage (F) — evite os paraquedistas
 Apple Cider Spider — ajude a aranha
 Gama Goblins (F/J) — jogo tipo Invasores
 Taxman (F) — labirinto tipo Pac Man
 Taxman II — nova versão
 Night Mission — jogo tipo Pinball
 Sargon — jogo de xadrez
 Draw Poker (F) — jogo de poker
 Blackjack (F) — jogo de 21 (cartas)
 Checkers (F) — jogo de damas
 Fast Gammon (F) — jogo de gamão
 Othello (F) — jogo de tabuleiro
 Frogger (F) — salve o sapo
 Donkey Kong — Mário contra o gorila
 Lode Runner — pegue os tesouros
 Talon — você é um cavaleiro voador
 Olympic Decathlon — jogos olímpicos
 Space Raiders (F) — defesa a galaxia
 Norad (F) — defenda-se dos Russos
 Crossfire (F) — fogo cruzado, um perigo!
 Bugg Attack (F) — jogo tipo Centopeia
 Gorgon (F) — jogo tipo Defender
 The Eliminator (F) — combate espacial
 Night Crawler (F) — enfrente as centopeias
 Space Eggs (F/J) — caçar ovos espaciais
 Autobahn (F) — corrida de carros
 Alien Typhoon (F) — jogo tipo Invasores
 The Asteroid Field (F) — tipo Asteroides
 Buzzard Bait (F) — guerra contra urubus
 Ceiling Zero (F/J) — ataque espacial
 Hard Hat Mack — perigos na construção
 Head On (F) — jogo de corrida
 Choplifter (F/J) — resgate com helicóptero
 Sea Dragon — piloto o submarino
 Spy's Demise (F) — jogo de agente secreto
 Star Blazer (F) — combate aéreo
 Viper (F) — alimente a cobra
 Wave Navy — combate no mar com aviões
 Cavern Creatures — penetre na caverna
 Moon Patrol (F) — patrulha lunar
 Ms. Pac Man (F) — a namorada do Pac Man
 Mario Bros (F) — Mário contra o gorila
 Buck Rogers — piloto uma nave em "Doom"
 Pitfall II — aventuras nas cavernas perdidas
 Quest for Tires — ação na pré-história
 Castle Wolfenstein — engane os nazistas
 Beyond Castle Wolfenstein — mate Hitler
 Aztec — decifre a pirâmide azteca
 Stellar 7 — combate no espaço em 3D
 Ribbit (F) — jogo tipo Frogger
 Super Bury — combate às pragas
 Microbe — aventura no corpo humano
 Serpentine — combate entre serpentes
 Alien Ambush (F/J) — jogo tipo Arcade
 Out Post (F) — defesa à estação espacial
 Defender (F/J) — defender original
 Dog Fight II (F) — confronto de jatos
 Star Trek — Jornada nas Estrelas
 Space War — guerra espacial
 Guardian — defenda-se em um labirinto
 Jellyfish — piloto um submarino
 Swashbuckler (F) — duelo de espadachins
 Swashbuckler II — nova versão
 Temple Apsai — aventura no templo
 Flight Simulator (F) — simulador de voo

Phantoms Five (J) — pilote um caça
 One on One (J) — basquete com 2 jogadores
 Lemonade — divirta-se fabricando limonada
 Soccer (J) — jogo de futebol
 Death Star (J) — combate espacial
 Pulsar II — combate espacial
 Spare Change — poupe para subir na vida

JOGOS PARA APPLE II — Cr\$ 100.000

Gunball — opere uma incrível fábrica de chicletes.
 Karateka — perfeita simulação de karate. Enfrente vários adversários e liberte a princesa do Shogun.
 Conan — localize e destrua Volta em várias fases e com diferentes obstáculos. Aventura gráfica baseada no filme (2 faces de disco).
 Ghostbusters (J) — monte uma empresa de caça aos fantasmas e comece sua aventura. Baseado no filme (toca o tema musical).
 Summer Games (64) — 8 modalidades completas de atletismo dos emocionantes jogos olímpicos de verão. Escolha o país e ouça seu hino sempre que subir ao pódio (2 faces de disco).
 SPY vs SPY — divertida ação de espião contra espião, baseada nos famosos personagens da revista MAD.
 Droll — fantástica perseguição com várias fases. Gráficos incríveis e ação rápida.
 Sky Fox (J/64) — super simulador de voo com incríveis situações de combate em vários níveis. Gráficos sofisticados.
 Mask of the Sun — aventura gráfica. No México, você deve achar os tesouros perdidos de uma antiga civilização. Empolgante desafio (2 faces de disco).
 Kabul Spy — thriller de espionagem tendo o Afeganistão como cenário. Envolve-se nesta trama e divirta-se (2 faces de disco).
 Dark Crystal — aventura gráfica baseada no filme "O Cristal Encantado". Ache o fragmento do cristal, passando por diferentes cenários e enfrentando os obstáculos de um mundo onde reinam a magia e o perigo (4 faces de disco).

UTILITÁRIOS/APLICATIVOS PARA APPLE II — Cr\$ 150.000

Visicalc — planilha de cálculos
 Visiplot/Visitrend — gerador de gráficos
 Visidex — organizador de atividades
 Visifile — gerador de banco de dados
 Visichedule — análise financeira PERT/CPM
 Visiterm — utilitário de comunicação
 Apple LOGO — compilador
 Apple FORTRAN — compilador
 GraFORTH — compilador
 Locksmith 5.0/F — utilitário de cópia
 Nibbles Away II/C3 — utilitário de cópia
 The Graphics Magicians — animador gráfico
 The Graphics Solution — editor de gráficos
 Print Shop — gerador de impressos gráficos

— Cr\$ 200.000 —

Apple PASCAL — compilador
 Multiplan — planilha de cálculo 2ª geração

JOGOS PARA TRS-80 III — Cr\$ 50.000

Flight Simulator — simulador de voo
 Olympic Decathlon — jogos olímpicos
 Hoppy — salve o sapo

Armored Patrol — patrulha de tanques
 Asteroid — destrua os asteroides
 Lunar Lander — pouse nas crateras da Lua
 Alien Defense — proteja-se dos invasores
 Supernova — ação no espaço
 Meteor Mission — caçada espacial
 Outhouse — proteja o seu banheiro
 Robot Attack — destrua os robôs
 Sea Dragon — pilote um submarino
 Missile Attack — defesa sua cidade
 The Eliminator — enfrente o gorila
 Duel Droid — lute espadas com o robô
 Tunnel Vision — escape do labirinto 3D
 Patrol — elimine a frota inimiga
 Scarfman — jogo tipo Pac Man
 Cavern — escape vivo da caverna
 Penetrator — aprofunde-se nas cavernas
 Stellar Scott — defenda-se da frota inimiga
 Assault — fuja dos agentes inimigos
 Demon Seed — acabe com os enormes passaros
 Cosmic Fighter — jogo tipo Invasores
 Panik — escape dos robôs
 Pinball — tipo fliperama
 Crazy Painter — pinte a tela, se puder!
 Chicken — ajude a galinha
 Galaxy Invasion — tipo Invasores
 Sargon — jogo de xadrez
 Zork I — super aventura
 Spook House — aventura gráfica
 Toxic Dumpsite — aventura gráfica
 Assilo — aventura gráfica
 Adventur — 4 aventuras diferentes
 FucFuc — programa pronográfico

UTILITÁRIOS/APLICATIVOS PARA TRS-80 III — Cr\$ 150.000 —

Creator — gerador de programas BASIC
 Visicalc — planilha de cálculos
 Bascom — compilador basic
 Scripsit — processador de textos
 Multicopy — copador de programas

— Cr\$ 200.000 —

Clone III — copador rápido de disco
 ACCEL 3/4 — compilador basic (fita/disco)

— 250.000 —

NEWDOS/80 2.0 — sistema operacional
 DOSPLUS 3.5 — sistema operacional
 LDOS 5.1.3 — sistema operacional
 Super Utility 3.2 — super utilitário
 Arranger II — arquivo de diretórios
 Profile III+ — gerador de banco de dados
 SuperSCRIPSIT — processador de textos
 ZEUS — super editor assembler
 DisnDATA — super disassembler

— Cr\$ 300.000 —

Producer — gerador de programas
 Super Utility — super utilitário

SIM. Desejo receber os seguintes programas pelo (s) qual (is) pagarei a quantia de Cr\$

NOME: _____

END.: _____

CIDADE: _____

UF: _____

CEP: _____

Para tal, estou enviando um cheque nominal à ATI Editora Ltda., Av. Presidente Wilson, 165 Grupo 1210 — Centro, CEP 20030 — Rio de Janeiro — RJ. Despesas de Correio incluídas.

Para uma listagem mais completa solicite catálogo.

A blank grid paper with a coordinate system. The horizontal axis is labeled "Columns" and ranges from 0 to 23. The vertical axis is labeled "Rows" and ranges from 0 to 23. The grid is composed of 24 columns and 24 rows of squares.

A blank grid paper with 30 columns and 23 rows. The columns are labeled 'Colunas' at the top and the rows are labeled 'Linhas' on the left side.

A blank grid for data entry. The horizontal axis (columns) is labeled from 0 to 24 at the bottom. The vertical axis (rows) is labeled from 0 to 38 on the left side. The grid consists of 24 columns and 38 rows of squares.

"MIKROS"

- Microcomputadores Pessoais e Profissionais, Software, Suprimentos e Cursos.
- Financiamento em até 18 meses sem entrada e os preços mais baixos do mercado.
- Atendimento perfeito, profissionais treinados e habilitados para dar a você a certeza de um bom Investimento.

EQUIPAMENTOS

Micros das linhas: TRS-80 • Apple • IBM • Sinclair • TRS-80 Color
Impressoras • Vídeos • Interfaces • Etc.

SUPRIMENTOS

Formulário Contínuo • Disquetes • Fitas • Mesas • Etiquetas • Etc.

SOFTWARE

Nacionais e Importados mais de 2.000 programas e jogos de todas as linhas.

CURSOS

Basic • Basic Avançado e DOS.

**Av. Ataúfo de Paiva, 566
sobreloja 211 e 202
Rio de Janeiro - R.J.
Tels.: (021) 239-2798 e 511-0599**

		Colunas																																		
Linhas		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
	0																																			
	1	64	66	68	70	72	74	76	78	80	82	84	86	88	90	92	94	96	98	100	102	104	106	108	110	112	114	116	118	120	122	124	126			
	2	128	130	132	134	136	138	140	142	144	146	148	150	152	154	156	158	160	162	164	166	168	170	172	174	176	178	180	182	184	186	188	190			
	3	192	194	196	198	200	202	204	206	208	210	212	214	216	218	220	222	224	226	228	230	232	234	236	238	240	242	244	246	248	250	252	254			
	4	256	258	260	262	264	266	268	270	272	274	276	278	280	282	284	286	288	290	292	294	296	298	300	302	304	306	308	310	312	314	316	318			
	5	320	322	324	326	328	330	332	334	336	338	340	342	344	346	348	350	352	354	356	358	360	362	364	366	368	370	372	374	376	378	380	382			
	6	384	386	388	390	392	394	396	398	400	402	404	406	408	410	412	414	416	418	420	422	424	426	428	430	432	434	436	438	440	442	444	446			
	7	448	450	452	454	456	458	460	462	464	466	468	470	472	474	476	478	480	482	484	486	488	490	492	494	496	498	500	502	504	506	508	510			
	8	512	514	516	518	520	522	524	526	528	530	532	534	536	538	540	542	544	546	548	550	552	554	556	558	560	562	564	566	568	570	572	574			
	9	576	578	580	582	584	586	588	590	592	594	596	598	600	602	604	606	608	610	612	614	616	618	620	622	624	626	628	630	632	634	636	638			
	10	640	642	644	646	648	650	652	654	656	658	660	662	664	666	668	670	672	674	676	678	680	682	684	686	688	690	692	694	696	698	700	702			
	11	704	706	708	710	712	714	716	718	720	722	724	726	728	730	732	734	736	738	740	742	744	746	748	750	752	754	756	758	760	762	764	766			
	12	768	770	772	774	776	778	780	782	784	786	788	790	792	794	796	798	800	802	804	806	808	810	812	814	816	818	820	822	824	826	828	830			
	13	832	834	836	838	840	842	844	846	848	850	852	854	856	858	860	862	864	866	868	870	872	874	876	878	880	882	884	886	888	890	892	894			
	14	896	898	900	902	904	906	908	910	912	914	916	918	920	922	924	926	928	930	932	934	936	938	940	942	944	946	948	950	952	954	956	958			
15	960	962	964	966	968	970	972	974	976	978	980	982	984	986	988	990	992	994	996	998	1000	1002	1004	1006	1008	1010	1012	1014	1016	1018	1020	1022				

Tabela A

se deseja *imprimir* algo em um determinado local da tela.

A família Sinclair usa principalmente a instrução **PRINT** *at L, C*, onde *L* significa linha e *C* coluna (esta convenção será usada até o fim deste artigo). Veja a tabela 3.

Para traduzirmos este comando para um micro TRS-80, devemos procurar o número correspondente ao ponto de interseção entre a linha e a coluna *na tabela A* e aplicá-lo na fórmula geral **PRINT @** —, logo após o símbolo **@**.

Exemplo: Sinclair TRS-80
PRINT AT 2,7; PRINT@142,

onde 142 é o número encontrado na interseção entre a linha 2 e a coluna 7, quando consultamos a tabela A.

Quando quisermos fazer a mesma tradução do comando acima para um Apple, devemos usar a fórmula geral **H-TAB C+1:V-TAB L+1**. Assim, o **PRINT AT 2,7;** e o **PRINT @142** do TRS-80 se tornariam **H-TAB 8:V-TAB 3:PRINT,** ao usarmos um Apple.

Ao trabalharmos com um Commodore 64 ou com um VIC-20, poderíamos usar a seguinte fórmula geral: **PRINT TAB(C)"[Q] — tantas vezes quantas forem o número de linhas...** No entanto, esta fórmula só poderá ser usada quando o número de linhas for expresso em algarismos absolutos. Neste caso, **[Q]** representa a tecla **CRSR ↓**. Então, o **PRINT AT 2,7;** (Sinclair) seria convertido em **PRINT TAB(7)"[Q][Q].."**, onde a tecla **CRSR ↓** seria pressionada duas vezes no interior das aspas antes da mensagem a ser *printada*, pois o número de linhas é igual a 2.

Quando a tabulação é feita usando-se expressões numéricas, a tradução poderá ser feita através de um pequeno loop apresentado em seguida e cuja sintaxe se adapta a quase todas as famílias de microcomputadores.

FOR I = 1 TO L:PRINT:PRINT TAB(C)

Neste caso, um **PRINT AT J+K,X-Z;** de um Sinclair se tornaria **FOR I = 1 TO J+K:PRINT:PRINT TAB(X-Z)** para as outras famílias de microcomputadores (nos microcomputadores de lógica Sinclair devemos utilizar apenas uma instrução por linha).

Encerrando estas observações sobre tabulação e formatação de telas, convém lembrar que praticamente todos os computadores aceitam a instrução **PRINT TAB(C)**, para locarmos somente a coluna, e a instrução **PRINT**, para saltarmos uma linha em branco.

Para facilitar a tradução como um todo, sugiro que você tente fazer um fluxograma do programa a ser traduzido, para que possa seguir a linha de raciocínio do programador. A repetição deste artifício vai auxiliá-lo bastante no desenvolvimento de traduções ou em suas futuras programações.

Este artigo foi escrito a partir de pequenas observações e experiências acumuladas em cinco meses lidando com um mesmo problema: o de tentar adequar ao meu Commodore 64, programas para computadores Sinclair, Apple e TRS-80. Espero que ele possa ser útil a um grande número de pessoas, já que grande parte dos programas publicados em revistas brasileiras são escritos nesses três dialetos.



Maria Sylvia Marques Abaurre é bióloga, possui cursos de linguagem BASIC e Cobol e atualmente utiliza um Commodore 64.

274-8845

Agora em PABX

Fita Impressora Nacional ou Importada
Ligue 274-8845

Formulário Contínuo 1, 2 ou 3 vias
Ligue 274-8845

Aquele Arquivo para diskettes 5.1/4" ou 8"
Ligue 274-8845

Pastas para Listagens 80 e 132 colunas
Ligue 274-8845

Etiquetas Adesivas em Formulário Contínuo
Ligue 274-8845

Diskettes 5.1/4" ou 8" (5 anos de garantia)
Ligue 274-8845

Rebobinagem em Nylon e Polietileno
Ligue 274-8845

Nós temos tudo isso, e muito mais...

- Pronta Entrega
- Qualquer Quantidade
- Garantia de Qualidade

Suprimento
MATERIAIS PARA COMPUTADORES

R. VISCONDE DE PIRAJÁ, 550/202 —
274-8845 — IPANEMA — RIO

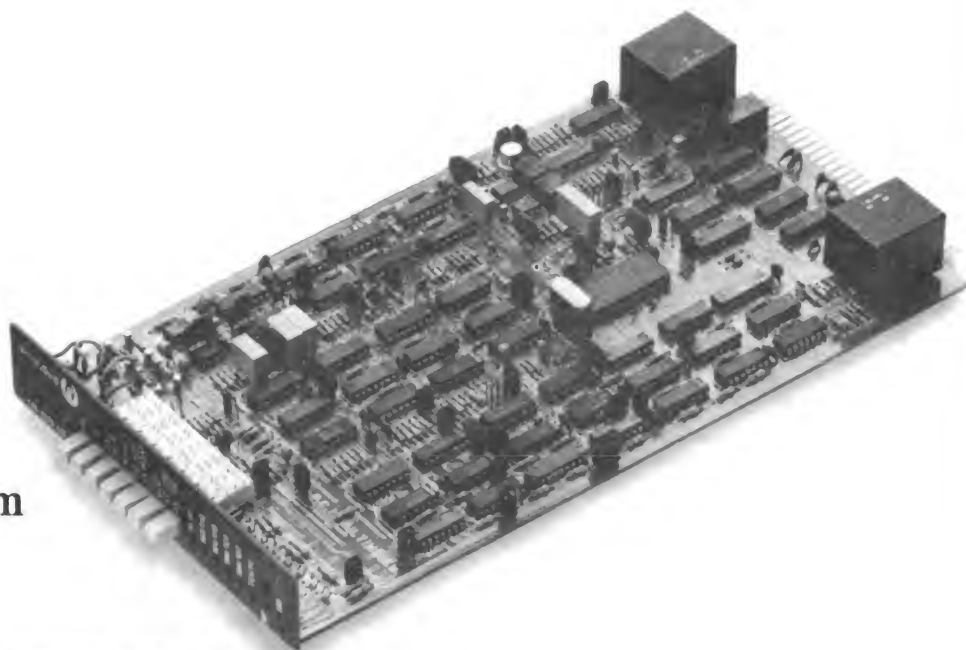
Tabela com comandos, instruções e equivalentes

COMANDO	APPLE	TRS-80	SINCLAIR	64/20	SIGNIFICADO	COMANDO	APPLE	TRS-80	SINCLAIR	64/20	SIGNIFICADO
AUTO	ñ tem	AUTO AUTO X AUTO X,Y	ñ tem	ñ tem	Numeração automática a partir da linha de nº X, de Y em Y.	INVERSE	INVERSE	ñ tem	ñ tem	CTRL+tecla 9 (REV ON)	Apresenta caracteres em inverso na tela.
BREAK	CTRL+C ou RST	BREAK (tecla)	BREAK	RUN/STOP (tecla)	Paralisa qualquer tipo de execução.	INKEYS	X=PEEK (-16384)	INKEYS AS=INKEYS	INKEYS AS=INKEYS	GET A\$;IF A\$="" THEN (nº desta linha)	Lê um caracter no teclado, sem parar o programa.
CALL	CALL(N) N=end da subrotina	USR(N)	USR(N)	USR(N)	Leva o programa para a sub-rotina especificada com linguagem de máquina.	LET	LET A=B	LET A=B	LET A=B	LET A=B (opcional)	Atribui um valor a uma variável.
CLEAR	CLEAR	CLEAR n n-bytes disponíveis para strings	CLEAR	CLR	Faz todos os arrays numéricos e variáveis=0 e os arrays strings=""	LIST	LIST	LIST	LIST	LIST	Lista o programa da RAM ou parte dele.
CLS	HOME	CLS	CLS	SHIFT+CLR/ HOME	Coloca o cursor no extremo superior esquerdo e limpa tela.	LOMEM	LOMEM:X	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Envia dados para a impressora.
CLOAD	LOAD	CLOAD "nome"	LOAD "nome"	LOAD "nome"	Carrega um programa na memória do cassete.	NEW	NEW	NEW	NEW	NEW	Apaga o programa BASIC da RAM.
CLOAD?	ñ tem	CLOAD?	ñ tem	VERIFY "nome"	Compara o programa do cassete com o da RAM.	NEXT	NEXT I	NEXT I	NEXT I	NEXT I	Complementa o comando FOR.
CR/LHOME	ñ tem	ñ tem	ñ tem	CR/LHOME	Coloca o cursor no extremo superior da tela.	NORMAL	NORMAL	ñ tem	ñ tem	REV OFF+CTRL P/desligar o (REV ON)	Desliga FLASH e INVERSE. Retorna a tela normal.
COLOR	COLOR=n n=0 a 15	ñ tem	ñ tem	CTRL+nº da tecla da cor	Fornecer cor para os próximos símbolos.	NOTRACE	NOTRACE	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Desligar TRACE (ver TRACE)
COPY	ñ tem	ñ tem	COPY	ñ tem	Copia a tela numa impressora.	ONERR	ONERR GOTO N GOSUB N	ON ERROR GOTO N GOSUB N	ñ tem	ñ tem	Desliga o processamento para a linha N se houver erro.
CONT	CONT	CONT	CONT	CONT	Prossegue com a execução do programa paralisado por a top.	ON..GOTO/	ON..GOTO/ GOSUB A,B	ON..GOTO/ GOSUB A,B	GOTO N*A GOSUB N*A	ON..GOTO/ GOSUB A,B	Dependendo de valor, desvia o processamento para A,B.
CSAVE	SAVE	CSAVE "nome"	SAVE "nome"	SAVE "nome"	Grava em cassete o programa da RAM.	PAUSE	ñ tem	ñ tem	PAUSE n	ñ tem	Paralisa o programa em (n/60) segundos.
DATA	DATA a,b,c	DATA a,b,c	ñ tem	DATA a,b,c	Define constantes a serem lidas por READ.	PLOT	PLOT X,Y	SET (X,Y)	PLOT X,Y	ñ tem	Desenha um ponto em baixa resolução nas coordenadas X e Y.
DEF FN	DEF FN A(X)=exp	DEF FN A(X)=exp	ñ tem	DEF FN A(X)=exp	Define uma função qualquer (expressão).	POINT	ñ tem	POINT (X,Y)	ñ tem	ñ tem	Confere se o ponto das coordenadas X,Y está "ilgado".
DEL	DEL A,B	DELETE A,B	ñ tem	ñ tem	Deleta as linhas de A e B.	POKE	POKE END,N	POKE END,N	POKE END,N	POKE END,N	Altera o byte do endereço fornecido para o valor decimal N.
DIM	DIM A(N) DIM AS(N)	DIM A(N) DIM AS(N)	DIM A(N) DIM AS(N)	DIM A(N) DIM AS(N)	Dimensiona uma matriz.	POP	POP	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Indica que o programa deve voltar no ponto onde GOSUB quando encontrar RETURN.
DRAW	DRAW A AT X,Y	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Desenha no ponto X,Y a forma especificada por A.	PR#	PR#A	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Envia os dados de saída ao periférico de código N.
DEFINT	ñ tem	DEFINT A-C,Z,Y	ñ tem	ñ tem	Admite como inteiras todas as variáveis cujas iniciais estejam entre A e C, Z ou Y.	PRINT	PRINT ou ? HTABX+1:VTAB Y+1:PRINT	PRINT PRINT AT X,Y	PRINT PRINT AT X,Y	PRINT ou ? PRINT (leia artigo)	Imprime na tela.
DEFSNG	ñ tem	DEFSNG A-C,Z,Y	ñ tem	ñ tem	As variáveis cujas iniciais são Z ou Y, ou estão entre A e C, são definidas como de precisão simples.	PRINT#	PRINT#	ñ tem	PRINT#-1,X,Y	ñ tem	Exibe os dados na coluna Y e na linha X.
DEFDL	ñ tem	DEFDL A-C,Z,Y	ñ tem	ñ tem	O mesmo para variáveis de precisão dupla.	PRINT USING	ñ tem	PRINT USING CS;D,E	ñ tem	ñ tem	Grava os dados em cassete.
DEFSR	ñ tem	DEFSR A-C,Z,Y	ñ tem	ñ tem	O mesmo para as variáveis strings.	RAND	ñ tem	RANDOM N	RAND N	ñ tem	Especifica o formato dos dados D e E através de uma string CS.
EDIT	EDIT A E A	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Para se inserir, deletar ou substituir caracteres na linha A do programa.	READ	READ AS ou A	READ AS ou A	ñ tem	READ AS ou A	Gera números aleatórios a partir de N.
END	END	END	STOP	END	Fim de programa.	RECALL	RECALL A(X1,X2,...)	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Lê os dados do comando DATA.
ELSE	ñ tem	ELSE (instrução ou nº de linha)	ñ tem	ñ tem	Alternativa negativa para desvio no emprego do comando IF.	REM	REM	REM ou após-troço	REM	REM	Carrega uma tabela para o cassete.
ERL	ñ tem	ERL	ñ tem	ñ tem	Aponta o nº da linha onde há erro.	RESTORE	RESTORE	RESTORE	ñ tem	RESTORE	Indica que o resto da linha é para comentários do programador.
(ERR/2)+1	PEEK (222)	(ERR/2)+1	ñ tem	ñ tem	Mostra o código do erro cometido.	RETURN	RETURN	RETURN	RETURN	RETURN	Recoloca a leitura no início da lista de dígitos de DATA.
ERROR	ñ tem	ERROR (N)	ñ tem	ñ tem	Simula um erro de acordo com o código N.	ROT	ROT=n	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Volta a primeira linha posterior ao último GOSUB executado.
FAST	SPEED (ver speed)	ñ tem	FAST	ñ tem	Executa mais rapidamente o programa.	RESET	ñ tem	RESET (X,Y)	UNPLOT (X,Y)	ñ tem	Rotação de uma tabela para exibição. (n entre 0 e 63)
FLASH	FLASH	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Mostra os próximos caracteres da tela como "piscantes".	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	Apaga o ponto das coordenadas X,Y.
FOR I=... TO... step X: NEXT I	Como	o	convindo	Inicial	Executa o loop entre os limites com acréscimo de X.	SCALE	SCALE=n (0=nº225) O=maior ampliação	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Executa o programa que está na RAM.
FP	FP	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Retorna no interpretador BASIC.	SCROLL	ñ tem	ñ tem	SCROLL	ñ tem	Restitui à tela sua cor normal.
GET	GET AS	GET AS	ñ tem	GET AS	Recebe um comando do teclado.	SHLOAD	SHLOAD	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Indica o fator de multiplicação para o tamanho da tabela a ser exibida.
GOSUB	GOSUB N	GOSUB N	GOSUB N	GOSUB N	Desvia o programa para a subrotina da linha N.	SLOW	SLOW	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Movimenta a tela uma posição para a inserção de uma nova linha.
GOTO	GOTO N	GOTO N	GOTO N	GOTO N	Desvia o programa para a linha N.	SPD	SPD=n (0=nº255)	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Carrega uma tabela no cassete.
GET#	ñ tem	ñ tem	ñ tem	GET# nº do arq. (variável)	Recebe ou lê um comando de cada vez de um arquivo.	STOP	STOP	STOP	ñ tem	STOP	Velocidade no envio de caracteres para a tela.
GR	GR	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Liga a baixa resolução.	SLOW	SLOW	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Paralisa o programa.
HCOLOR	HCOLOR=n	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Cor para os símbolos de alta resolução. (n de 0 a 7).	STORE	STORE A(X1,X2,...)	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Executa o programa na modalidade lenta.
HGR	HGR 2	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Liga a alta resolução (pag. 1). Idem (pag. 2).	SYS	ñ tem	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Grava uma matriz em cassete.
HIDEM	HIDEM:X	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Onde X será o mais alto endereço para os programas em BASIC.	TEXT	TEXT	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Manda o controle para um programa em linguagem de máquina.
HLIN	HLIN X,Y AT A	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Traça uma linha da coluna X a Y sobre a linha A.	TIMES	ñ tem	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Seleciona o modo de texto.
HPLOT	HPLOT X,Y HPLOT X1,Y1 HPLOT X2,Y2	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Traça retas ou pontos em alta resolução.	TRACE	TRACE	TRON	ñ tem	ñ tem	Fornecer data e hora.
HTAB	HTAB n	PRINT TAB(N)	PRINT TAB(N)	PRINT TAB(N)	Posiciona o cursor na coluna N.	THOFF	NOTRACE	THOFF	ñ tem	ñ tem	Acumula a sequência de instruções realizadas pelo micro.
IF.. THEN GOTO...	IF.. THEN GOTO...	IF.. THEN GOTO...	IF.. THEN GOTO...	IF.. THEN GOTO...	Executa ou não comandos, dependendo ou não da afirmativa proposta.	VLIN	VLIN X,Y AT N	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Desliga o comando TRON.
IN#	IN#	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Indica que os dados de entrada virão do periférico ligado a n.	WAIT	ñ tem	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Desenha uma coluna vertical entre as linhas X e Y, sobre a coluna N.
INPUT	INPUT	INPUT	INPUT	INPUT	Lê dados provenientes de algum dispositivo de entrada.	XDRAW	XDRAW A AT X,Y	ñ tem	ñ tem	ñ tem	Paralisa o programa ate que certos padrões sejam reconhecidos.
INPUT#	ñ tem	ñ tem	ñ tem	INPUT# nº arq., variável	Recupera dados de um arquivo (em disco ou cassete).						Desenha a forma A no ponto X,Y usando cor complementar a última usada.



Liberdade de Escolha

EM-1275 Multimodem - O modem profissional também para micro.



A ELEBRA está lançando o MULTIMODEM - o modem que vale por três. Um equipamento profissional que você também poderá usar no seu micro.

Ele opera em 300 bps, 1200 bps e 1200 bps com canal secundário de 75 bps, para que você tenha a liberdade de interligar-se a qualquer rede de comunicação de dados ou

qualquer Tele-serviço.



- Resposta automática (opcional)
- Opera em linhas comutadas ou dedicadas a 2 ou 4 fios
- Versão mesa ou bastidor
- Desconexão automática ao término da transmissão
- Loops (opcional)
- Padrão de teste
- Chave voz/dados
- Segue as recomendações CCITT e TELEBRÁS.

Filiada à Abicom

EM-1275 MULTIMODEM. A alta tecnologia em modem, multiplicada por três. Para você ter liberdade total de escolher a melhor maneira de se comunicar.

Modems ELEBRA. Produtos com passado, presente e muito futuro.

elebra  **telecon**

Vendas: Av. Eng.º Luiz Carlos Berrini, 1461,
São Paulo - SP CEP 04571 - Fone (011) 533-9977
Telex (011) 25131

Filial Rio: Av. Rio Branco, 50 - 11.º andar, CEP 20090
Fones (021) 233-0223/233-2220/233-3977.

À ELEBRA S.A. - AV. RIO BRANCO, 50 - 11.º AND. - CEP 20090 - RIO DE JANEIRO - RJ

- ☐ Solicito o envio de folheto
☐ Solicito visita de um Representante

Nome _____
Empresa _____ Cargo _____
Endereço _____
Telefone _____ Ramal _____ Cidade _____ Estado _____

EM

Criptoaritmética é um jogo para Sinclair, onde o computador codifica operações matemáticas para você, decodificar em um número mínimo de tentativas

Criptoaritmética

Jorge Alberto Correia Bettencourt Soares

Para quem gosta de números, a Criptoaritmética pode revelar-se um passatempo fascinante, cuja estrutura e visual lembram vagamente as palavras cruzadas. É seguramente um jogo inteligente, capaz de aguçar a atenção e desenvolver o raciocínio lógico do aficionado.

A Criptoaritmética consiste na resolução de operações aritméticas onde os algarismos foram substituídos por letras do alfabeto ou outros símbolos, o que leva à decifração do código utilizado originalmente para formular o problema. Cada operação considerada individualmente é denominada **criptograma**.

A expressão Criptoaritmética foi introduzida em 1931, no periódico belga Sphinx, embora tenham-se registrado aparições esporádicas de enigmas de criptoaritmética antes dessa época. Poucos anos mais tarde, em 1935, na cidade de Bruxelas, durante o I Congresso Internacional de Recreações Matemáticas, o matemático belga Pegeolet lançou os fundamentos da criptoaritmética tal como é hoje conhecida.

Este programa, para micros da linha Sinclair, gera testes de criptoaritmética que consistem de séries de operações (de adição, subtração, multiplicação ou divisão), permitindo ao operador viajar confortavelmente pelos domínios da Criptoaritmética, familiarizando-se com suas leis e acidentes peculiares.

Rodando o programa aparece o menu que possibilita escolher o tipo de operação aritmética: pressionando a tecla **K** serão gerados criptogramas de adição; teclando **J** teremos subtrações, e assim

por diante. Passados alguns instantes, será impresso o primeiro criptograma, isto é, uma operação aritmética onde os algarismos foram substituídos por letras de acordo com um código randômico.

O objetivo agora é ir substituindo, uma a uma, as letras pelos algarismos correspondentes, utilizando técnicas ou métodos de criptoanálise (veja na figura 1 as regras fundamentais da criptoanálise).

Na seção inferior da tela do monitor são impressos dois tipos de mensagens. No canto inferior direito, aparece a mensagem "CRIPTOGRAMAS : n", sendo "n" o número de criptogramas já exibidos até o momento. No canto inferior esquerdo aparecem conjugadamente as mensagens "Letra?" e "Dígito", que comandam a entrada de dados para a solução dos criptogramas. Por exemplo, se tenho na tela um criptograma que possui três letras **M** e quero substituí-las pelo algarismo 7, faço o seguinte: se a tela exibe a mensagem "Letra?", pressiono a tecla **M**. Em poucos segundos, será impressa a mensagem "Dígito?" e então eu aciono a tecla 7. A tela sumirá, voltando um pouco mais tarde com a substituição realizada.

Na prática é raro conseguirmos substituir todas as letras com base na análise de um único criptograma. Será necessário, portanto, comandar a impressão de criptogramas adicionais; cada vez que acionarmos a tecla NEW LINE (ou ENTER) será exibido mais um criptograma na tela, e o número de criptogramas impresso no canto inferior direito

da tela será incrementado de uma unidade. O elemento de desafio do jogo consiste em resolver o problema *gastando* o menor número possível de criptogramas.

Teclando SHIFT e Z quando está sendo exibida a mensagem "Letra?", será revelado o código que o computador utilizou para montar o teste que está sendo processado.

Para iniciar um novo ciclo de processamento, com a geração de um novo teste, basta teclar SHIFT e A em resposta à mensagem "Letra?".

Parece difícil? Mas não é, e nada melhor do que um exemplo prático para se compreender como a coisa funciona.

UM TESTE SIMULADO

Para que o leitor possa acompanhar do início ao fim toda a filigrana envolvida na solução de um teste de criptoaritmética, utilizaremos um truque que consiste em substituir criptogramas gerados aleatoriamente pelo computador por outros que serão fornecidos pela rotina iniciada na linha 9000. Vamos lá?

Você já carregou o programa e agora inicia o processamento com um RUN. Logo aparece o menu e você tecla **K** para induzir a geração de criptogramas de adição. A imagem sumirá da tela e retornará alguns segundos após com o primeiro criptograma aleatório impresso no canto superior esquerdo do vídeo. Agora vamos ao truque, substituindo este criptograma por um outro que nos será de maior utilidade para a compreensão do programa. Para isso dê um

As regras fundamentais da Criptoanálise

REGRAS	INFERÊNCIA	EXEMPLO TÍPICO			BASE LÓGICA / COMENTÁRIOS
		MODELO	COLUMNA	LINHA	
I	$D=0$	1	1	2	Se $P=D=P$ na col. 1, então $D=0$.
II	$Z=1$	1	5	3	Z constitui o transporte ("vai um") gerado na coluna 4, portanto $Z=1$. Confira: $Y=W$ -transporte da col. 3) $=5+10$.
III	$N=0$ ou $N=9$	2	3	2	Se $S=N=5$ na col. 3, então $N=0$ se não recebeu transporte da col. 2 ($5+0=5$). Ou caso contrário $N=9$ ($5+9$ -transporte da col. 2) $=5+10$.
IV	$N=0$ ou $N=9$	1	3	1, 2 e 3	Se $N=N=N$ então $N=0$ caso não receba transporte da col. 2, ou então $N=9$ caso contrário.
V	$W=5$	2	2	1 e 2	Se $W=0$ na col. 2 e não houve transporte da col. 1, então W só pode ser 5. ($W=N=1$ exemplificaria esta mesma regra caso ocorresse transporte).
VI	$Z=1$	4	2	2	Se Z multiplicado por PRN (linha 1) = PRN (linha 4) então $Z=1$.
VII	$H=1$ ou $H=6$	6	6	1	Se $R_{(32)} \cdot H_{(11)} = R_{(52)} \cdot S_{(22)} \cdot H_{(11)} = S_{(44)}$ então $H=1$ ou $H=6$.
VIII	$D=0$ ou $D=5$	6	6	1	Se $F_{(12)} \cdot D_{(11)} = D_{(13)} \cdot H_{(22)} \cdot D_{(11)} = D_{(24)}$ então $D=0$ ou $D=5$.
IX	$Z=1$	6	3	1	Se $R_{(32)} \cdot I_{(31)} = R_{(72)}$ então $Z=1$.
X	$Y \neq 0$ $W \neq 0$ $Z \neq 0$	1	4	1	Na notação aritmética usual os números nunca começam com zero.
XI	$H=W+1$	5	5	4	Na coluna 3 temos $9+H=W+10$, donde se conclui que $H=W+1$.
XII	$S=P+1$	4	4	5	Na col. 3 temos $N+R$ -transporte da col. 2 $=R+10$. O transporte gerado ($R+10$) adicionado ao $P_{(44)}$ dá origem ao 5.
XIII	$F=H+1$	3	5	1	temos na col. 3 que $F-(H$ -transporte da col. 4) $=0$, ou $F-H=0$, donde se conclui que $F=H+1$.
XIV	$Z=1$	3	3	2	Na coluna 2 temos $Y-(0$ -transporte da col. 1) $=F$ e na col. 3 temos $Y-Z=F$, portanto $Z=1$.
XV	$Y > H$ e $Y > Z$	2	4	3	Se $Y=H$ -transporte da col. 3, então $Y > Z$ e $Y > H$.
XVI	H e P são ímpares	4	1	1 e 2	Se $P_{(12)} \cdot H_{(11)} = \text{número ímpar (final 7)}$, então P e H são forçosamente ímpares.

MOD. 1	MOD. 2	MOD. 3	MOD. 4	MOD. 5	MOD. 6
Y N H P + W N D Z S N W P	Z S W F + H N W B Y S B F	F P Y Y W - H N Z B H S P F N	PRN Z P N Y 7 PRN SR 7 7	F Z D H F S 9 F D SR H D S F W F D	P P P N R F R H Z N W S S F W

Figura 1

BREAK e logo em seguida GOTO 9000. A imagem sumirá, voltando momentos após com este criptograma em substituição ao que estava lá:

X C A K
+ J R K R
R A F A F

Para facilidade de referência, vamos convencionar a numeração das colunas, ordenando-as da direita para a esquerda. Assim, temos na coluna 1 $K + R = F$; na coluna 2 $A + K = A$ e assim sucessivamente.

Na coluna 5, aplicando a regra II (veja as regras na figura 1), descobrimos que $R = 1$. Já podemos substituir esta letra, teclando inicialmente R, para atender à solicitação da mensagem "Letra ?" impressa no canto inferior esquerdo da tela. Logo após, quando aparecer a mensagem "Dígito ?" teclemos 1. Após um breve período sem tela, teremos:

X C A K
+ J 1 K 1
1 A F A F

Muito bem, uma espiada na coluna 2 sugere que se $A + K = A$ então $K = 0$ ou $K = 9$ (regra III). Mas veja na coluna 1 que, se $K = 0$, em vez de $K + 1 = F$ teríamos $K + 1 = 1$, não é mesmo? Portanto $K = 9$ com certeza, e conseqüentemente também já temos condições de decifrar o F na coluna 1, considerando que se $9 + 1 = F$, então $F = 0$ e "vai um" para a coluna 2. Correto?

Temos agora duas letras para substituir: K e F. Iniciamos teclando K e logo em seguida 9. O monitor ficará algum tempo sem imagem enquanto é feita a substituição de todas as letras K por dígitos 9. Depois, quando aparecer novamente a mensagem "Letra ?" digitamos F e posteriormente 0.

O resultado visível das duas substituições será:

X C A 9
+ J 1 9 1
1 A 0 A 0

Dá para perceber que houve transporte ("vai um") da coluna 1 para a coluna 2, e da coluna 2 para a coluna 3. Olhan-



- Conserto na hora
- Orçamento e visita grátis
- Contratos de manutenção
- Venda de Suprimentos (CP 200, 300, 400, 500 e toda a linha Prológica)

SISTECO — SISTEMAS DE COMPUTAÇÃO LTDA.

Av. Nilo Peçanha, 50 — gr. 1811
— Ed. De Paoli — Centro — RJ
Tels.: (021) 220-9613 e 220-9657



SUPRIMENTO É COISA SÉRIA

- DISKETES: 5 1/4 e 8" e fitas magnéticas — marca DATALIFE VERBATIM
- ETIQUETAS PIMACO · PIMATAB
- FORMULÁRIOS CONTÍNUOS E PASTAS
- FITAS P/IMPRESSORAS EM GERAL
- ARQUIVOS PARA DISKETTES

PRODUTOS COM GARANTIA E ENTREGA IMEDIATA

AV. PRES. VARGAS Nº 482 GR. 201/203
Tel.: KS (021) 253-1120
Telex: (021) 34318

do agora para a coluna 3, podemos afirmar que $C + 1 + \text{transporte} = 10$, donde se conclui que $C = 8$. Tranquilo?

Teclando C e posteriormente 8, para as devidas substituições, ficamos com o seguinte quadro:

$$\begin{array}{r} X \ 8 \ A \ 9 \\ + \ J \ 1 \ 9 \ 1 \\ \hline 1 \ A \ \emptyset \ A \ \emptyset \end{array}$$

Agora estamos *empacados*, já que não há quaisquer elementos que possibilitem decodificar as letras A, X e J. O jeito é pedir um segundo criptograma teclando NEW LINE (ou ENTER). A tela apresentará agora a seguinte configuração com a entrada do segundo criptograma:

$$\begin{array}{r} X \ 8 \ A \ 9 \quad U \ A \ 1 \ U \\ + \ J \ 1 \ 9 \ 1 \quad + \ 9 \ A \ \emptyset \ X \\ \hline 1 \ A \ \emptyset \ A \ \emptyset \quad 1 \ H \ X \ A \ \emptyset \end{array}$$

Note que no segundo criptograma as letras já decodificadas também foram devidamente substituídas. Observando a coluna 2 do segundo criptograma verificamos que se $1 + 0 + \text{transporte da coluna 1} = A$, então $A = 2$. Isto nos permite também deduzir que na coluna 3 $X = 4$, pois se $A + A = X$ e $A = 2$, então $X = 4$.

Agora temos mais duas letras para substituir e teclamos A e 2, e, numa outra etapa, X e 4. Feitas as substituições, a tela fica assim:

$$\begin{array}{r} 4 \ 8 \ 2 \ 9 \quad U \ 2 \ 1 \ U \\ + \ J \ 1 \ 9 \ 1 \quad + \ 9 \ 2 \ \emptyset \ 4 \\ \hline 1 \ 2 \ \emptyset \ 2 \ \emptyset \quad 1 \ H \ 4 \ 2 \ \emptyset \end{array}$$

Dando uma olhada na coluna 4 do primeiro criptograma, podemos deduzir que $J = 7$, correto? Assim *matamos* o primeiro criptograma e podemos fazer mais uma substituição digitando J e 7. Na tela temos então:

$$\begin{array}{r} 4 \ 8 \ 2 \ 9 \quad U \ 2 \ 1 \ U \\ + \ 7 \ 1 \ 9 \ 1 \quad + \ 9 \ 2 \ \emptyset \ 4 \\ \hline 1 \ 2 \ \emptyset \ 2 \ \emptyset \quad 1 \ H \ 4 \ 2 \ \emptyset \end{array}$$

Finalmente, a coluna 1 do segundo criptograma evidencia que $U = 6$. Se $U = 6$ então podemos garantir, na coluna 4, que $H = 5$. Assim liquidamos o segundo criptograma. Substituindo as

SOLUÇÕES DOS CRIPTOGRAMAS PERFEITOS

$$\begin{array}{r} 9 \ 5 \ 6 \ 7 \quad 7 \ \emptyset \ 9 \quad 1 \ 2 \ 7 \ 6 \ 3 \quad 6 \ 5 \ 5 \\ + \ 1 \ \emptyset \ 8 \ 5 \quad 7 \ 1 \quad 6 \ 5 \ 5 \quad 1 \ 9 \\ \hline 1 \ \emptyset \ 6 \ 5 \ 2 \quad 7 \ \emptyset \ 9 \quad 6 \ 2 \ 1 \ 3 \\ \quad 4 \ 9 \ 6 \ 3 \quad 5 \ 8 \ 9 \ 5 \\ \quad 5 \ \emptyset \ 3 \ 3 \ 9 \quad \quad 3 \ 1 \ 8 \end{array}$$

Figura 2

duas últimas letras, o teste termina com a tela mostrando:

$$\begin{array}{r} 4 \ 8 \ 2 \ 9 \quad 6 \ 2 \ 1 \ 6 \\ + \ 7 \ 1 \ 9 \ 1 \quad + \ 9 \ 2 \ \emptyset \ 4 \\ \hline 1 \ 2 \ \emptyset \ 2 \ \emptyset \quad 1 \ 5 \ 4 \ 2 \ \emptyset \end{array}$$

Note que, na parte inferior direita da tela, temos a mensagem "CRIPTOGRAMAS:2", significando que *gastamos* dois criptogramas para resolver este problema. O código que o computador utilizou para formular o problema foi: $F = 0, R = 1, A = 2, N = 3, X = 4$.

VARIÁVEIS DO PROGRAMA

- C\$(21,5) Armazena um máximo de 21 registros. Cada registro corresponde a um número de 2 a 5 algarismos utilizado para a montagem das operações aritméticas (criptogramas). À medida que prossegue a solução do teste de criptoaritmética, os algarismos de cada registro vão sendo substituídos por letras, de acordo com um código
- F\$(10,1) Armazena um código randômico de 10 letras correspondentes aos dígitos \emptyset a 9. Assim, F\$(1) corresponde ao \emptyset , F\$(2) ao 1, e assim sucessivamente
- A\$ Armazena o símbolo teclado para definir o tipo de operação aritmética
- B\$ Armazena a série de dígitos de \emptyset a 9, os quais vão sendo substituídos por asteriscos cada vez que é teclada uma letra do código
- H\$ Armazena o símbolo teclado em resposta à mensagem "LETRA?"
- I\$ Armazena o símbolo teclado em resposta à mensagem "DÍGITO?"
- K\$ Armazena os dados necessários para simular um teste de criptoaritmética, usado para a compreensão deste artigo
- D\$,E\$,G\$,J\$ Áreas de trabalho
- A,B,C,D,E,F,G Números randômicos utilizados para montagem dos criptogramas
- H Endereço de retorno em caso de tela cheia, para deslocamento dos criptogramas à esquerda e entrada de um novo criptograma no final da série
- I Endereço de retorno ao bloco de instruções PRINT que exibe na tela uma série de criptogramas
- J Número de criptogramas que já foram exibidos na tela desde o início da solução do teste
- K Define quantos números (registros da string C\$) estão sendo utilizados nos criptogramas que estão sendo exibidos na tela.
- L Define quantos números (registros da string C\$) são necessários para montar um criptograma. $L=3$ para adição e subtração; $L=5$ para multiplicação e $L=7$ para a divisão
- M Define quantos números (registros da string C\$) cabem na tela. $M=21$ para adição, subtração e divisão; $M=20$ para a multiplicação
- N,P,R Contadores de loop
- T Controla a posição do início da armazenagem de números (ou letras correspondentes) na string C\$. Em condição normal $T=1$, porém, quando a tela enche T é alterado para desviar para o final de C\$ a inclusão do número de registros correspondente a um novo criptograma
- U Define a linha utilizada em instruções PRINT
- Z Define a coluna utilizada em instruções PRINT
- S,X Áreas de trabalho

H = 5, U = 6, J = 7, C = 8, K = 9. O computador revelará este código se você teclar SHIFT e Z quando estiver sendo exibida a mensagem "Letra?".

No exemplo dado anteriormente, conseguimos decifrar o código utilizando apenas dois criptogramas, mas isso foi propositadamente arranjado para simplificar a demonstração. Na prática, é preciso analisar, digamos, de cinco a dez criptogramas de adição para decifrar um código. E não é raro termos que trabalhar 15 ou mais criptogramas para solucionar um teste. Isto varia de um problema para outro e depende também do nível de experiência do aficionado.

A dinâmica para solução dos testes de criptoaritmética segue em linhas gerais a sequência observada no exemplo dado anteriormente. Normalmente se começa desvendando as letras correspondentes ao 0, 9, 1 e 5 que são os algarismos mais fáceis de se identificar, e a partir daí se consegue matar as letras restantes. A maior dificuldade está em decifrar as 3 ou 4 primeiras letras, já que a partir dessa "massa crítica", se assim poderíamos chamá-la, o processo deslancha e progride rapidamente.

Se você estiver errado ao fazer a substituição de uma letra por um dígito, o computador se recusará a executar a substituição, imprimindo no centro da tela a mensagem "SUBSTITUIÇÃO INCORRETA". Também quando o programa pede "Letra?", se você digitar por engano um algarismo ou outro símbolo, ou vice-versa, se o programa pede "Dígito?" e você tecla uma letra, o programa ignorará essa entrada inválida de dados, e insistirá na solicitação original.

Você vai observar também que, quando a tela enche e você pede mais um criptograma o programa desloca à esquerda a série de criptogramas que estava no vídeo, introduzindo um novo final da série.

CAÇA AOS CRIPTOGRAMAS

Denominamos aqui de **criptograma perfeito** aquele que é completo em si mesmo, ou seja, utilizando um único criptograma você consegue decifrar todas as letras que o formam.

Quando se trabalha com multiplicações e divisões, a lei do acaso faz com que eventualmente a gente tropece em criptogramas perfeitos. Um exemplo de criptograma perfeito é o seguinte clássico da literatura criptoaritmética:

```

  S E N D
+ M O R E
-----
M O N E Y

```

ROTEIRO DO PROGRAMA

10 a 170	Inicialização
180 a 570	Bloco para montagem das operações de adição e subtração
1000 a 1380	Bloco para montagem das operações de multiplicação
2000 a 2460	Bloco para montagem das operações de divisão
2500 a 2580	Gera um código randômico de 10 letras, correspondentes aos dígitos 0 a 9, armazenando-o na variável F\$(10,1)
3000 a 3070	Armazena na variável C\$(21,5) os números utilizados para montar as operações aritméticas
3500 a 3590	Substitui todos os dígitos armazenados em C\$ pelas letras correspondentes do código
4000 a 4040	Armazena na variável X o número de caracteres alfanuméricos existentes num campo de 5 posições
4500 a 5020	Gerencia as opções de resposta às mensagens "LETRA ?" e "DÍGITO ?" impressas no canto inferior esquerdo da tela
4800 a 4840	Coloca mais um criptograma na tela
4850 a 4900	Se a tela fica cheia, desloca à esquerda os criptogramas existentes, eliminando o primeiro e introduzindo um novo no final da série
4910 a 4980	Revela o código utilizado para a montagem dos criptogramas
4990 a 5020	Imprime a mensagem "SUBSTITUIÇÃO INCORRETA"
9000 a 9080	Simula um teste de criptoaritmética composto de 2 criptogramas de adição, utilizado como exemplo neste artigo

E aqui estão mais dois criptogramas perfeitos descobertos por acaso durante nossas investidas de fim-de-semana.

B N A	L Q J V R	V S S
B T	V S S	L I
B N A	V Q L R	
W A R Y	S W I S	
V N Y Y A	R L W	

Uma observação final. As regras dadas na figura 1 são as mais simples e úteis para o início dos trabalhos de decodificação de criptogramas. Cada um, posteriormente, irá completando seu arsenal de regras e macetes e, em pouco tempo, ficará surpreso com o sucesso alcançado.

As soluções dos três criptogramas perfeitos apresentados anteriormente estão na figura 2.

O programa, com suas variáveis e arquivo da tela de TV, ocupa 6.207 bytes de memória.

CONVENÇÕES E OBSERVAÇÕES (DA FIGURA 1)

1) Em cada modelo a numeração das colunas faz-se da direita para a esquerda. Assim, PDP constitui a coluna 1 do modelo 1; HNW a coluna 2 do modelo 1 e assim por diante.

2) Para fins didáticos, a letra D já foi substituída por 0 nos modelos 2 e 3. Também substituiu-se o F por 7 no modelo 4, e o N por 9 no modelo 5.

3) Por R₍₃₂₎ entenda-se a letra R localizada na coluna 3, linha 2.

calizada na coluna 3, linha 2.

4) Para facilitar a análise, convém visualizar as subtrações como adições às avessas. Assim, a subtração do modelo 3 pode ser transformada na adição SFFN + HNZOH = FPYYW.

5) Foi utilizado um código único na montagem dos criptogramas dos modelos 1 a 6. O código é: D = 0; Z = 1; R = 2; P = 3; S = 4; W = 5; H = 6; F = 7; Y = 8; N = 9.

BIBLIOGRAFIA

- Jacoby, O., *Mathematics for Pleasure*. Greenwich, Conn. USA, Fawcett Publications, 1965.
 Mello e Souza, J. C., *Diabruras da Matemática*. Rio de Janeiro, Editora Getúlio Costa, 1943.
Number Games and Other Mathematical Recreations. The New Encyclopaedia Britannica, volume 13, 15th. edition, 1974, pg. 347/8.



Jorge A. C. Bettencourt Soares é engenheiro agrônomo. Trabalha na Coordenadoria de Assistência Técnica Integral da Secretaria de Agricultura e Abastecimento na cidade de Baurú, SP. No início da década de 70, foi programador de um Burroughs B-500 e é atualmente usuário de um TK 85.

Criptoaritmética

```

10 REM CRIPTOARITMETICA
20 REM MICRO SISTEMAS - JACBS
30 RAND
40 DIM C$(21,5)
50 DIM F$(10,1)
60 PRINT AT 7,5;"TIPO DE OPERA
CAO "
70 TAB 10;"K";TAB 15;"A
DICAO "
80 TAB 10;"J";TAB 15;"SUBT
RACAO "
90 TAB 10;"B";TAB 15;"MULT
IPLICAO "
100 TAB 10;"U";TAB 15;"
DIVISAO "
110 IF INKEY$="" THEN GOTO 70
120 LET A$=INKEY$
130 IF A$<>"K" AND A$<>"J" AND
A$<>"B" AND A$<>"U" THEN GOTO 70
140 FAST
150 CLS
160 LET B$="0123456789"
170 LET J=1
180 LET T=1
190 GOSUB 2500
200 IF A$="B" THEN GOTO 1000
210 IF A$="U" THEN GOTO 2000
220 LET H=250
230 LET K=3
240 LET L=3
250 LET M=21
260 IF A$="K" THEN LET S=10000
270 IF A$="J" THEN LET S=100000
280 FOR N=T TO M STEP L
290 LET A=INT (RAND*5)
300 IF A<3/10 THEN GOTO 260
310 LET B=INT (RAND*5)
320 IF B<3/10 THEN GOTO 280
330 IF A$="J" AND B>A THEN GOT
O 540
340 IF A$="K" THEN LET C=A+B
350 IF A$="J" THEN LET C=A-B
360 GOSUB 3000
370 NEXT N
380 LET U=4
390 IF A$="K" THEN LET Z=-5
400 IF A$="J" THEN LET Z=-6
410 FOR N=1 TO K STEP L
420 LET Z=Z+8
430 IF N=13 THEN LET U=12
440 IF N=13 AND A$="J" THEN LET
Z=5
450 PRINT AT U,Z;C$(N)
460 PRINT AT U+1,Z-1;"+";C$(N+1)
470 IF A$="J" THEN PRINT AT U+1
Z-1;"-" AT U+2,Z+4;"-"
480 PRINT AT U+2,Z-1;"-----"
490 LET D$=C$(N+2)
500 GOSUB 4000
510 IF A$="K" THEN PRINT AT U+3
Z+4-X;D$
520 IF A$="J" THEN PRINT AT U+3
Z+5-X;D$
530 NEXT N
540 GOTO 4500
550 LET X=A
560 LET A=B
570 LET B=X
580 GOTO 320
1000 LET H=1050
1010 LET I=1150
1020 LET K=5
1030 LET L=5
1040 LET M=20
1050 FOR N=T TO M STEP L
1060 LET A=INT (RAND*1000)
1070 IF A<100 THEN GOTO 1060
1080 LET B=INT (RAND*1000)
1090 IF B<10 THEN GOTO 1080
1100 LET E$=STR$ B
1110 IF VAL E$(2)=0 THEN GOTO 10
80
1120 LET C=VAL E$(2)+A
1130 LET D=VAL E$(1)+A
1140 LET E=A*B
1150 GOSUB 3000
1160 NEXT N
1170 GOSUB 3500
1180 LET U=1
1190 LET Z=-5
1200 FOR N=1 TO K STEP L

```

```

1210 LET Z=Z+12
1220 IF N=11 THEN LET U=12
1230 IF N=11 THEN LET Z=7
1240 PRINT AT U,Z+2;C$(N)
1250 PRINT AT U+1,Z+3;C$(N+1)
1260 PRINT AT U+2,Z+1;"-----"
1270 LET D$=C$(N+2)
1280 GOSUB 4000
1290 PRINT AT U+3,Z+5-X;D$
1300 LET D$=C$(N+3)
1310 GOSUB 4000
1320 PRINT AT U+4,Z+4-X;D$
1330 PRINT AT U+5,Z;"-----"
1340 LET D$=C$(N+4)
1350 GOSUB 4000
1360 PRINT AT U+6,Z+5-X;D$
1370 NEXT N
1380 GOTO 4500
2000 LET H=2050
2010 LET I=2220
2020 LET K=7
2030 LET L=7
2040 LET M=21
2050 FOR N=T TO M STEP L
2060 LET A=INT (RAND*1000)
2070 IF A<100 THEN GOTO 2050
2080 LET B=INT (RAND*1000)
2090 IF B<11 THEN GOTO 2080
2100 LET E$=STR$ B
2110 IF VAL E$(2)=0 THEN GOTO 20
80
2120 LET C=A+VAL E$(1)
2130 LET D=A+VAL E$(2)
2140 LET E=INT (A+RAND)
2150 LET F=A+B+E
2160 LET E$=STR$ F
2170 IF F<9999 THEN LET G=VAL E$
(1 TO 4)+C
2180 IF F<9999 THEN LET G=VAL E$
(1 TO 3)+C
2190 GOSUB 3000
2200 NEXT N
2210 GOSUB 3500
2220 LET U=1
2230 LET Z=-12
2240 FOR N=1 TO K STEP L
2250 LET Z=Z+14
2260 IF N=15 THEN LET U=13
2270 IF N=15 THEN LET Z=10
2280 LET D$=C$(N+5)
2290 GOSUB 4000
2300 PRINT AT U,Z+5-X;D$;TAB Z-6
2310 TAB Z+7;C$(N);AT U+3,Z+4;D$
(X)
2320 LET D$=C$(N+2)
2330 GOSUB 4000
2340 PRINT AT U+1,Z+4-X;D$;TAB Z
+6;"-----"
2350 PRINT AT U+2,Z;"-----";TAB
Z+7;C$(N+1)
2360 LET D$=C$(N+6)
2370 GOSUB 4000
2380 PRINT AT U+3,Z+4-X;D$( TO X
)
2390 LET D$=C$(N+3)
2400 GOSUB 4000
2410 PRINT AT U+4,Z+5-X;D$
2420 PRINT AT U+5,Z+1;"-----"
2430 LET D$=C$(N+4)
2440 GOSUB 4000
2450 PRINT AT U+6,Z+5-X;D$
2460 NEXT N
2470 GOTO 4500
2500 FOR N=1 TO 10
2510 LET S=INT (RAND*26)
2520 LET X=38+S
2530 FOR P=1 TO N
2540 IF F$(P)=CHR$ X THEN GOTO 2
510
2550 NEXT P
2560 LET F$(N)=CHR$ X
2570 NEXT N
2580 RETURN
3000 LET C$(N)=STR$ A
3010 LET C$(N+1)=STR$ B
3020 LET C$(N+2)=STR$ C
3030 IF L=5 THEN LET C$(N+3)=ST
R$ D
3040 IF L=5 THEN LET C$(N+4)=ST
R$ E
3050 IF L=7 THEN LET C$(N+5)=STR
$ F

```

```

3060 IF L=7 THEN LET C$(N+6)=STR
$ G
3070 RETURN
3500 FOR N=T TO M
3510 LET G$=C$(N)
3520 FOR P=1 TO 5
3530 FOR R=1 TO 10
3540 IF G$(P)=B$(R) THEN LET G$(
P)=F$(R)
3550 NEXT R
3560 NEXT P
3570 LET C$(N)=G$
3580 NEXT N
3590 RETURN
4000 LET X=0
4010 FOR P=1 TO 5
4020 IF D$(P)<>" " THEN LET X=X+
1
4030 NEXT P
4040 RETURN
4500 PRINT AT 21,16;"CRIPTOGRAMA
S: "
4510 PRINT AT 21,0;"LETRA ?"
4520 SLOW
4530 IF INKEY$="" THEN GOTO 4530
4540 LET H$=INKEY$
4550 CLS
4560 IF CODE H$=118 THEN GOTO 48
00
4570 IF CODE H$=227 THEN GOTO 60
4580 IF CODE H$=14 THEN GOTO 491
0
4590 IF CODE H$<38 OR CODE H$>63
THEN GOTO 4510
4600 PRINT AT 21,0;"DÍGITO ?"
4610 IF INKEY$="" THEN GOTO 4610
4620 LET I$=INKEY$
4630 IF CODE I$>37 OR CODE I$<26
THEN GOTO 4610
4640 FAST
4650 CLS
4660 FOR N=1 TO 10
4670 IF F$(N)=H$ THEN GOTO 4700
4680 NEXT N
4690 GOTO 4990
4700 IF I$<>B$(N) THEN GOTO 4990
4710 FOR N=1 TO M
4720 LET J$=C$(N)
4730 FOR P=1 TO 5
4740 IF J$(P)=H$ THEN LET J$(P)=
I$
4750 LET C$(N)=J$
4760 NEXT P
4770 NEXT N
4780 LET B$(VAL I$+1)="*"
4790 GOTO I
4800 FAST
4810 LET J=J+1
4820 LET K=K+L
4830 IF K>H THEN GOTO 4850
4840 GOTO I
4850 LET K=K-L
4860 FOR N=1 TO M-L
4870 LET C$(N)=C$(N+L)
4880 NEXT N
4890 LET T=M-L+1
4900 GOTO H
4910 FOR N=1 TO 10
4920 PRINT F$(N);"=";N-1,,,,
4930 NEXT N
4940 PRINT AT 20,0;"CONTINUA COM
"
4950 IF INKEY$="" THEN GOTO 4950
4960 FAST
4970 CLS
4980 GOTO I
4990 PRINT AT 10,5;"SUBSTITUICAO
INCORRETA"
5000 SLOW
5010 PAUSE 60
5020 GOTO 4960
9000 FAST
9010 LET K$="4829 7191 120206216
9204 15420FRANXHUJCK"
9020 FOR N=1 TO 6
9030 LET C$(N)=K$(N*5-4 TO N*5)
9040 NEXT N
9050 FOR N=1 TO 10
9060 LET F$(N)=K$(N*30)
9070 NEXT N
9080 GOTO 350

```



**PARA PROBLEMAS COM MATERIAL DE
DESENHO — PINTURA — ENGENHARIA — PAPELARIA — ESCRITÓRIO
MÁQUINAS P/ESCRITÓRIO E SUPRIMENTOS EM GERAL**

**O BEL-BAZAR
ELETRÔNICO** onde você AINDA encontra preço
e qualidade de ANTIGAMENTE!

AV. ALMIRANTE BARROSO, 81 — Lj. "C"
Tels.: 262-9229 — 262-9088 — 240-8410
CASTELO — RIO DE JANEIRO



Quando um produto tem a Garantia Moore, quem está garantido é você. Por isso, ao utilizar uma Fita Impressora Loyal, saiba que, por detrás de sua excelente qualidade, perfeito equilíbrio nylon/entintamento, menor custo benefício do mercado e performance de regeneração invejável, está o único FORNECEDOR TOTAL PARA INFORMATICA do país. São mais de 50 Filiais de Venda e a mais completa rede de Lojas de Informática, sempre perto de você. Ligue-nos e conheça as Fitas Impressoras Loyal. A Garantia Moore é segurança e qualidade em total harmonia.

recorte e remeta para Cx. Postal 984 Osasco - SP



FITAS PARA:	
IBM 1403/3203	Globus B-600
IBM 3211	Globus B-300
Cobra 2230	Globus M-200
Burroughs 9240/3	Epson 500
Burroughs 9246	Epson ERC Ø 3
Burroughs 9247	Epson MX-80 / Grafix 80 / P500
Digilab 8030/8060	Qume Polymax
Elebra / Prológica P720	Elebra Alice

Para maiores informações, ligue:
Na Grande São Paulo: 872-3316
De outros locais: (011) 800-3316
(nós pagamos seu interurbano)

Eu desejo receber: ☐ Catálogo ☐ Vendedor ☐ Moore Formulários Ltda.

Nome: _____ Empresa: _____

Tel.: (____) _____ Endereço: _____

CEP: _____ Cidade: _____ Estado: _____



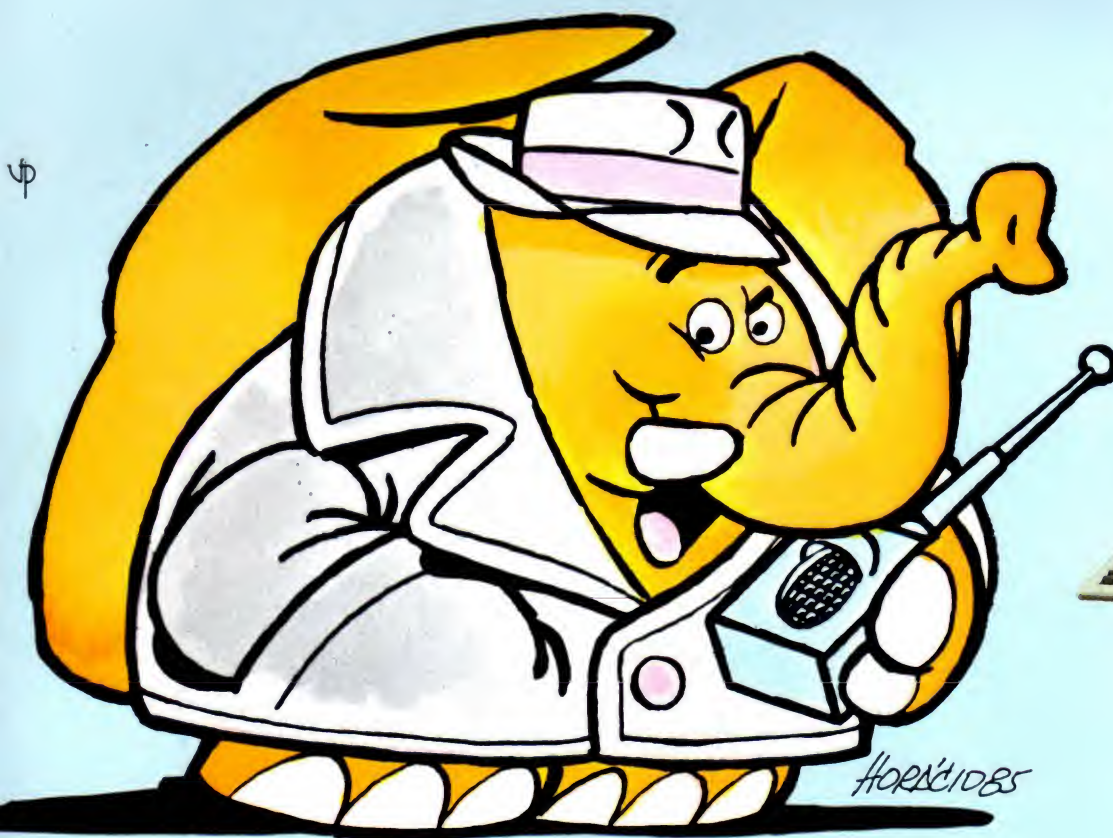
COMPUTER
SHOPPING
MOORE

PC's UNI-VOS.

DESTA REDE VOCÊ NÃO ESCAPA.

O TEL 2608 é o único MULTI-USUÁRIO capaz de formar uma rede entre micros de 16 e 8 bits, com até 8 estações de trabalho. A ele você liga o TEL 2605 ET, PC, XT e os demais PC's compatíveis.

O TEL 2608 opera com uma unidade Winchester de 67 MB e na hora de expandir o seu sistema, você pode contar com o TEL 2616, que trabalha com duas unidades Winchester de 67 MB e 16 estações. Entre nesta rede, desta você não escapa.



TEL 1800A:

- Processador Z80A 4 MHZ. 64 KB de RAM e 4 KB de EPROM.
- 2 portas seriais RS-232C síncronas ou as-síncronas.
- 1 porta RS-422 com taxa de 800 Kbits p/segundo.
- Vídeo 12" de fósforo verde. Texto e gráfico de média resolução com tela de 24x80 caracteres e 25ª linha estado/usuário.
- Teclado destacável com numérico reduzido com 11 teclas de função programáveis.

TEL 1802:

- Processador Z80A 4 MHZ. 64 KB de RAM e 4 KB de EPROM.
- 2 portas seriais RS-232C síncronas ou as-síncronas.
- 1 porta RS-422 com taxa de 800 Kbits p/seg.
- vídeo 12" de fósforo verde. Texto e gráfico de média resolução com tela de 24 x 80 caracteres e 25ª linha de estado/usuário.
- 2 unidades de disco flexíveis 5 1/4" 48 TPI 360 KB formatos por unidade ou na versão 1802D com 1 disco flexível e 1 disco rígido Winchester 5 1/4" de 19.14 MB.

TEL 1806:

- Processador Z80A 4 MHZ 64 KB de RAM.
- 2 portas seriais RS-232C síncronas ou as-síncronas.
- 1 porta paralela padrão Centronics
- 6 portas RS-422 com taxa de 800 Kbits.
- 1 unidade de disco flexível 5 1/4" 360 KB formatado.
- 1 unidade de disco rígido Winchester 5 1/4" 19.14 MB podendo ser expandido até 38.28 MB.



TEL 2605:

- processador Intel 8088 4.77 MHZ. Opcional mais um 8087.
- 256 KB RAM expandível até 640 KE
- na versão 2605 PC, 2 unidades de disco flexível 5 1/4" de 360 KB formatado ou na versão 2605 XT com 1 disco flexível e 1 disco rígido Winchester 5 1/4" 12.75 MB.
- 1 porta serial RS-232C e 1 porta paralela padrão Centronics.
- Monitor de vídeo 12" (RGB ou vídeo composto) ajustável com alta resolução gráfica de 640 x 200 pixels.
- Teclado destacável, numérico reduzido, mais 10 teclas de função programáveis.
- 5 slots de expansão padrão IBM.

TEL 2608:

- Processador Intel 80186 8 MHZ e Z80A de 4MHZ.
- 512 KB RAM, expandível até 1 MB.
- 1 disco flexível 5 1/4" com 360 KB formatado.
- 1 disco rígido Winchester 5 1/4" com 67 MB.
- 2 portas seriais RS-232 C com taxas de 50 a 9600 bits p/segundo.
- 1 porta paralela padrão Centronics.
- 8 portas RS-422 com taxa de transmissão de 800 Kbits p/segundo e na versão 2616 com 2 discos Winchester fazendo 134 MB, e 16 portas RS-422.



Av. das Américas, 4430 — grupo 304
 Tels.: (021) 325-9300 — 325-4122 —
 Telex (021) 32625 ESTL — CEP 22600
 Rio de Janeiro — RJ
 Filial Rio de Janeiro
 Av. Rio Branco, 43 18º andar —
 Tel.: (021) 233-5722 — CEP 20090
 Filial S. Paulo: Av. Brasil, 1992
 Tels.: (011) 853-6457/852-9295
 CEP 01480 — São Paulo — SP

NAJA 800. ESTE NÃO RECUSA PROGRAMA

Compatível com os Sistemas

CP/M 3.0 - CP/M 2.2. - NAJA/DOS -
DOSPLUS - NEWDOS/80 -
LDOS - MULTIDOS -
TRSDOS 6.1 - TRSDOS 1.3



NAJA 800
O SUPERVERSÁTIL

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Utiliza até 4 drives de 5 1/4" ou 8", em face dupla ou simples.
- Winchester de 5M, 10M ou 15M Bytes.

- 128 K de memória RAM, expansível para mais 512K Bytes.
- Compatibilidade em software com os computadores TRS-80, modelos IV, III, II e I.
- 24 linhas de 80 ou 40 colunas.
- Alta resolução gráfica com 640 x 240 pontos.
- Caracteres para representação gráfica da linguagem APL.

Conheça o NAJA 800, um produto Kemitron. Entre em contato conosco.



Av. Contorno, 6048 - Savassi - Fone (031) 225-0644 - Telex (031) 3074 - KEMI - BR Belo Horizonte, MG.

MS responde

PERGUNTA

Estou com problemas no programa FÓRMULA 1, de setembro de 1983. Estou procedendo da seguinte forma:

1 — Roda o programa Monitor Assembler.

2 — Crio a linha REM necessária.

3 — Digito todos os números hexadecimais do bloco Assembler.

4 — Volto ao BASIC.

5 — Apago todas as linhas e digito o programa da listagem BASIC.

Ao rodar o programa, pela segunda vez, em um TK 85, ele apresenta erro na linha 1340 (memória estourou) ou pergunta se desejo mudar a velocidade. Se pressionar qualquer tecla o programa é executado novamente até esse ponto.

Gostaria de poder obter melhores esclarecimentos quanto ao Assembler, pois posso estar cometendo erros.

Vanderlei Michelotto — Campinas — SP

MICRO SISTEMAS

Realmente Vanderlei, você está cometendo algum erro e pela sua carta fica difícil saber exatamente onde, pois o seu procedimento parece correto. Vamos então orientá-lo de forma que você mesmo possa encontrar a solução: reveja todo o seu procedimento relendo o texto do programa. Procure por situações que poderiam dar margem a interpretações erradas (como eliminar apenas as linhas inúteis) ou algum erro na digitação (apesar de todo cuidado eles acontecem com muita frequência).

Se ainda assim os problemas persistirem, procure trocar idéias com algum colega, para saber se ele está tendo os mesmos problemas.

PERGUNTA

Vocês poderiam me adiantar algumas informações?

1) Como faço para PRINTAR no meio do vídeo, por exemplo, o nome MICRO SISTEMAS? (em Assembler)

2) Como anular o comando BREAK ou qualquer outro? (o programa só pararia se desligasse o micro)

3) Como fazer para mudar o caráter do cursor do TK? (tenho sua fita MICRO BUG e vocês se utilizam de um "□")

4) Falando em MICRO BUG, por que de vez em quando o comando E coloca mais caracteres do que o necessário?

5) Como calcular o início de uma REM no meio do programa?

James Vassallo Donadelli — Jundiaí — SP

MICRO SISTEMAS

1) Existem diversas formas de PRINTAR algo na tela, e cada uma está associada a um tipo de desempenho. Dê uma boa olhada na matéria "Ok micro, você venceu" (MS nº 21) que você encontrará diversas dicas sobre esse assunto.

2) A tecla BREAK, em operações BASIC, é praticamente impossível de ser desativada e o melhor meio mesmo é assumi-la como tal. Já em Assembler, a tecla BREAK pode ser desativada facilmente, bastando que o programa feito pelo usuário não a considere como uma "interrupção".

3) No modo de edição é impossível haver uma mudança do caráter do cursor, porém em entrada de dados é possível escolher o que melhor lhe convém. Dê uma lida na matéria "Abrindo Espaço na Tela" (MS nº 24) que trata especificamente desse assunto.

4) Devido à operação do SGM estar ajustada para valores hexadecimais. Nessa situação, os valores decimais devem ser antecidos pelo especificador "\$".

5) Basta acrescentar ao endereço inicial da linha, os 2 bytes do número de linha, 2 bytes da quantidade de elementos da linha e o byte do código da instrução. Assim, se uma linha REM começa no endereço 16509, o seu primeiro elemento disponível será $16509 + 2 + 2 + 1 = 16514$. Para achar o endereço inicial da linha, basta fazer uma procura pela linha desejada na área de memória onde reside o programa BASIC. Dê uma estudada na dica "Zerando REMs" (MS nº 27).

PERGUNTA

*Os endereços 16404 e 16405 nos micros da linha Sinclair armazenam o último endereço utilizado pelo programa da memória. Porém, ao ligar o micro, usando-se o comando PRINT PEEK 16404+256*16405-16509, obtemos como resultado 794 (sem programas ou variáveis na memória). Sabendo-se que as variáveis do sistema não ocupam nem 150 bytes de memória, como posso separar programas de 1, 2 ou 16K?*

Cláudio C. Araújo — Salvador — BA

MICRO SISTEMAS

Realmente o comando PRINT PEEK 16404+256*PEEK16405-16509 dá a quantidade de bytes de um programa em BASIC, incluindo as variáveis e o

arquivo de imagem. Porém, se o equipamento tiver 1 ou 2K o resultado não será 796, e sim 26. Tal fato ocorre porque em micros com menos de 3,5K de RAM o arquivo de imagem fica com formato reduzido. Veja a matéria "Pequenas Memórias, Grandes Economias", MS nº 22.

PERGUNTA

Quando se está operando em Assembly, há algum contato com o sistema operacional, ou o microprocessador só se concentra no programa em questão? O que me levou a levantar a seguinte questão foi o fato de que certas variáveis do sistema (como o contador de tempo) ou certo parâmetro de tela (16424) estarem sendo frequentemente atualizados. O microprocessador tem capacidade para fazer isso sozinho, ou necessita de rotinas para tal? Existe algum FLAG que indica ao processador em que modo operar? Ele constrói a imagem sozinho, ou recorre ao sistema operacional para gerar a tela em SLOW?

Clifford M. Oliveira — Curitiba — PR

MICRO SISTEMAS

O Z80 é um microprocessador que tem a capacidade de gerar interrupções (INTERRUPTS), ou seja, de tempos em tempos o microprocessador interrompe a execução de um programa e passa a executar uma outra rotina e logo após ele retorna ao programa original. Essas interrupções podem ser de dois tipos: MASCARÁVEIS e NÃO MASCARÁVEIS. A interrupção MASCARÁVEL pode ser ativada e desativada pelo usuário, dependendo dos seus objetivos. O Sinclair usa a interrupção mascarável para manter o vídeo quando ele opera em SLOW. As NÃO MASCARÁVEIS, como o nome indica, independem da vontade do usuário e não há como evitar a sua ocorrência. O Sinclair usa esse tipo de interrupção para criar um display na tela da TV. O endereço 16443 possui um FLAG que indica o estado FAST/SLOW que é o bit 6 (o bit 7 é apenas uma cópia desse estado).

Uma vez que, a cada quadro enviado ao vídeo, a variável nos endereços 16436 e 16437 é incrementada, procede a observação quanto às variações em determinados endereços. Podem ser feitas algumas observações: o endereço 16424 é usado apenas para ajuste de diferentes padrões de TVs (norte-americano, inglês, etc.); a interrupção MASCARÁVEL gera um CALL ao endereço 38H e a NÃO MASCARÁVEL ao endereço 66H.

Conheça neste artigo uma maneira prática e simples de esconder e diminuir seus programas em BASIC no TRS-80 Color

Camuflando Programas

Celso Bressan

Vamos apresentar uma técnica simples mas eficiente para dissimular seus programas em BASIC no TRS-80 Color Computer e nos seus similares nacionais como o CP-400, Codimex, Color-64 e outros. Com ela poderemos eliminar os comandos DATA, reduzir a necessidade de memória e esconder uma parte do programa dentro dele mesmo, tornando-o mais seguro. Poderemos também resolver definitivamente o problema da alocação de sub-rotinas em Assembler que ficarão embutidas, quase invisíveis. E, dependendo da imaginação de cada um, outras possibilidades poderão ser realizadas.

Para testar esta técnica apresentaremos também um programa que simula o jogo do Genius.

O BASIC

Um programa em BASIC, para ficar devidamente armazenado na memória, depende essencialmente de dois ponteiros ou endereços que existem na área do sistema do nosso micro. São eles os endereços de início e de fim dos programas, que se localizam nos bytes 25-26 e 27-28 em decimal, respectivamente. Vejamos, então, como as coisas se passam com este pequeno programa:

```
10 READ A,B
20 PRINT A,B
30 END
40 DATA 13,5
```

Ele atribui valores às variáveis A e B, imprime 13 e 5 e pára. Na memória, ele é armazenado de acordo com a figura 1.

Vamos a alguns esclarecimentos. No desenho, as linhas estão quebradas, mas na memória elas ficam umas após as outras. Cada linha se inicia com um endereço binário, de dois bytes, que aponta para a próxima linha. Mas, na verdade, após a última, existe mais uma, com um endereço igual a zero, informando ao BASIC o fim real ou físico do programa. A seguir, em todas as linhas, vêm outros dois bytes binários que representam o número da linha. Não importa o tamanho do número: este é sempre armazenado nestes dois bytes. Logo após, vem a linha propriamente dita, que geralmente começa com um comando BASIC, representado pelo seu mnemônico (na figura 1, são os dois dígitos hexadecimais entre parênteses abaixo

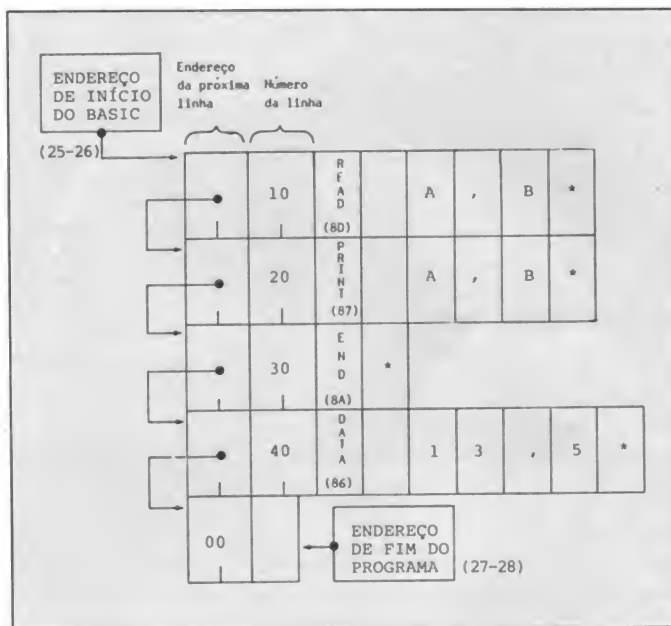


Figura 1

do comando), seguindo-se o resto da linha, existindo sempre, ao final, um byte em zero binário (na figura, um asterisco). Numa inspeção mais acurada encontraremos também algumas casas em branco, significando espaços, que servem para dar maior clareza ao programa. Alguns programadores usam a técnica de eliminá-los, diminuindo o programa e aumentando a velocidade de execução, à custa da mesma clareza.

O TRUQUE

O segredo do que vamos fazer agora é baseado em que, como foi dito há pouco, embora o programa termine no END, o fim real é indicado pelo endereço em zero binário da última linha, no caso, aquela que vem depois do END, e não pelo próprio END ou pelo endereço de fim de programa dos bytes 27-28. Em outras palavras, o programa pararia de qualquer maneira

OFERTA DO MÊS



Mesas para terminais
de vídeo

Cr\$ **539.850**

- Fabricação própria
- Cores discretas
- Desenho moderno
- 5 modelos

Na compra de
Cr\$ 1.000.000
você ganha um
aparelho que duplica a
utilização do diskete

Conosco você encontra também, tudo o mais que
precisa em vídeo-game, som, telefonia,
das melhores marcas e procedências, e mais:

COMPUTADORES

- Suprimentos
- Periféricos
- Impressoras
- Drives
- Placas de Expansão Interfaces
- Cabos

VÍDEOS

- Transcodificação todos os sistemas
- Fitas: VHS - BETA-U-MATIC e para limpeza de cabeça
- Baterias p/2 e 8 hs.
- Iluminadores
- Cabos de extensão p/câmeras
- Bolsas p/câmeras e vídeos
- Telão

- Acessórios nacionais e importados
- Suporte p/ TV teto ou parede

- Curso de inglês em vídeo-cassete
- Serviço expresso remetemos para todo Brasil

BTC" 2001



ALTA TECNOLOGIA

BRASIL TRADE CENTER

Av. Epitácio Pessoa, 280 (Esq. de Visconde de Pirajá), Ipanema - Rio de Janeiro - CEP 22471 - 259-1299
Rua da Assembléia, 10 - Loja 112 (Ed. Cândido Mendes) Rio de Janeiro - (021) 222-5343
Av. das Américas, 4790 - Sala 615 (Centro Profissional Barra Shopping) Rio de Janeiro - 325-0481
TELEX (021) 30212 BTCP
Fábrica: Rua Silva Vale, 416 - Cavalcanti - RJ - Tel.: (021) 592-3047

quando fosse encontrado o zero, explicando, assim, porque um programa não precisa ter necessariamente um END.

Para que serve, então, o endereço de fim do programa? Ele tem dupla utilidade: indica o BASIC o início da área onde poderão ser colocadas as variáveis do programa durante a execução e, ao mesmo tempo, o fim da área correspondente de programa que deve ser salva em cassete ou disquete.

O truque está, portanto, em se deslocar este endereço um pouco mais para cima da memória, colocando-se neste espaço o que se quiser, e o BASIC nem tomará conhecimento. Com efeito, poderemos então editar, inserir ou apagar linhas; salvar ou carregar o programa que esta área sempre existirá e permanecerá intacta em seu conteúdo. Só existem três formas de atingi-la: via PEEK e POKE ou através do comando NEW, que apaga todo o programa.

A respeito do que foi dito no início, vamos observar novamente a figura 1. Vemos que o DATA, apesar de conter somente duas informações, gastou, na realidade, 11 bytes (e este é uma DATA muito simples!). Se usássemos PEEK's e POKE's gastaríamos apenas dois bytes! O que representa muita economia de memória, quando forem vários DATA, e também de tempo de execução.

A TÉCNICA

Fácil e simples! Basta eliminar os DATA, substituindo-os por bytes na área criada acima do BASIC. Esta técnica exige, porém, um bom planejamento prévio desta área, pois qualquer erro de endereçamento poderá inutilizar nosso programa.

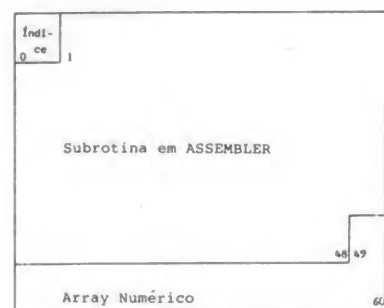


Figura 2

da figura a ser mostrada no vídeo (a descrição mais detalhada do programa será feita mais adiante); os bytes de 1 até 48 serão usados para conter uma sub-rotina em Assembler que mostrará a figura no vídeo; e os bytes de 49 até 60 conterão um array numérico que informará à sub-rotina as coordenadas X e Y e a cor de cada uma das quatro figuras a serem mostradas.

Feito isto, a etapa seguinte consiste na alocação propriamente dita da área, através dos seguintes comandos da listagem 1, em modo direto, sem RUN: o primeiro comando obtém o endereço atual do fim do programa e o coloca em FP (mesmo que não haja programa). A seguir, somamos o número de bytes que necessitamos, em FP, calculamos e imprimimos as partes mais e menos significativas deste novo endereço. Por último, colocamos de volta os valores de A e B, através de POKE, nos bytes 27 e 28. A área está alocada. Como já dissemos antes, a partir deste ponto, esta área estará sempre colada ao programa, como uma sombra, com seu conteúdo intacto.

Vamos agora colocar algo nela, como nosso próximo passo. Digite o programa da listagem 2, e vamos ver o que cada linha significa. A linha 10 calcula o início da área, que é o endereço de fim do programa menos o tamanho da área (60 bytes). A linha 20 atribui à USR1 o seu endereço de início, que corresponde ao byte 1, relativo à zero, da área. O mesmo acontece com o array numérico, na linha 30, começando no byte 48. As linhas 40 até 140 colocam a sub-rotina no seu lugar, já previamente marcada, e as linhas 150 até 190 fazem o mesmo,

com o array.

Dê RUN. A área estará inicializada como nós queríamos. Embora possamos estar absolutamente certos de que tudo correu bem, não convém, ainda, apagar as linhas de 40 até 160. Vamos deixar isto para quando todo o programa estiver funcionando. Mas, evitaremos novas reinicializações a cada vez que dermos RUN, colocando o comando 45 GOTO 200.

Finalmente, a última etapa, que é a do programa completo. Digite a listagem 3 e teste. Se tudo estiver bem, você já poderá apagar aquelas linhas do início que agora são inúteis (não se esqueça de que as linhas 10 até 30 não podem ser apagadas). Dê o RENUM e salve. O programa não está mais limpo, menor e mais protegido? Quanto à rapidez, esta não será sentida neste programa pois ele é pequeno, mas existirá.

O PROGRAMA

Esté é um programa simples, que simula o jogo do Genius. No vídeo aparecerão, em ordem aleatória, figuras em quatro cores que deverão ser repetidas na mesma ordem pelo jogador. Estas figuras são: em cima, na cor azul, correspondendo à tecla "I"; à esquerda, vermelha, tecla "J"; à direita, branca, tecla "K" e, embaixo, verde, tecla "M".

O jogo se inicia com uma figura. O jogador responde com a tecla adequada. A seguir, aparecerão duas figuras, às quais o jogador deve responder tecando na ordem correta e assim por diante até eventualmente errar. Então, serão mostrados os pontos obtidos até ali. Sons adequados se farão ouvir em cada momento.

Algumas explicações para aqueles que quiserem entender ou modificar o programa:

Listagem 1

```
FP=PEEK(27)*256+PEEK(28)
FP=FP+60
A=INT(FP/256)
B=FP-A*256
PRINT A,B
POKE 27,valor de A
POKE 28,valor de B
```

Listagem 2

```
10 FP=PEEK(27)*256+PEEK(28)-60
20 DEFUSR1=FP+1
30 AN=FP+48
40 K=FP
50 FOR I=1 TO 5
60 READ A$
70 FOR J=1 TO LEN(A$) STEP 2
80 K=K+1:POKE K,VAL("&H"+MID$(A$,J,2))
90 NEXT J,I
100 DATA 1F51A61D33AC284AC6033D
110 DATA 33C5E64186203D8B041F01
120 DATA E6C43AA6421F891F038605
130 DATA C605EF815A2EFB3088164A
140 DATA 2EF339
150 FOR I=AN TO AN+11
160 READ J:POKE I,J
170 NEXT I
180 DATA 10,0,175,0,5,255
190 DATA 19,5,207,10,10,223
```

Listagem 3

```

200 DIM SE(50)
210 P=0
220 DE=150
230 FOR I=1 TO 50
240 CLS
250 PRINT@266,"G E N I U S"
260 FOR J=1 TO 200:NEXT J
270 CLSO
280 FOR J=1 TO 130:NEXT J
290 FOR J=1 TO I
300 K=RND(4)
310 SE(J)=K
320 FOR L=1 TO DE:NEXT L
330 POKE FP,K
340 L=USR1(0)
350 SOUND K*40,1
360 FOR L=1 TO 50:NEXT L
370 CLSO
380 NEXT J
390 FOR J=1 TO I
400 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 400
410 K=(A$="I")-2*(A$="J")-3*(A$="K")-4*(A$="M")
420 IF K=0 THEN SOUND 200,1:GOTO 400
430 POKE FP,K
440 L=USR1(0)
450 IF SE(J)<K THEN 540
460 P=P+1
470 SOUND K*40,1
480 CLSO
490 NEXT J
500 DE=DE-5
510 IF DE<20 THEN DE=20
520 NEXT I
530 GOTO 230
540 PLAY"L15ABCDEFG"
550 CLS
560 PRINT @106,"G E N I U S"
570 PRINT @203,"PONTOS=";P
580 PRINT @498,"TECLE ALGO"
590 IF INKEY$="" THEN 590 ELSE 210

```

Na linha 220, a variável DE indica o tempo de espera entre uma figura e outra (para os mais lentos, basta aumentar este valor). A cada seqüência de figuras, este tempo vai diminuindo.

O laço principal do programa, que permite até 50 seqüências, está contido da linha 230 até a 520, sendo que as linhas 240 até 380 e 390 até 490 mostram e pedem a seqüência, respectivamente.

Finalmente, a sub-rotina em Assembler é referenciada nas linhas 340 e 440 e usa o número da figura K, colocada pelas linhas 330 e 430.

Naturalmente, esta técnica permite um número infinito de variantes que caberá ao leitor inventar e usar. Variáveis do tipo string, por exemplo, também podem ser colocadas na área (aliás, indiretamente, isto foi feito com a sub-rotina). Do mesmo modo, a ordem de execução das etapas de elaboração do programa pode ser modificada, ressaltando-se, entretanto, a primeira. No caso da modificação de um programa que já existe, a alocação da área será a última coisa a se fazer. Como regra geral, lembre-se: antes de qualquer RUN, salve o programa como ele estiver, já que qualquer erro poderá ser recuperado com uma recarga do programa.

Uma outra possibilidade fascinante são os programas que aprendem, isto é, basta modificar a área a cada execução e salvar ao final. Um último lembrete: nenhum programa, embora pronto, é considerado imutável, principalmente os longos. Portanto, tenha sempre duas cópias do programa, uma completa, que permitirá modificações, e outra reduzida, para uso do dia-a-dia.

Celso Bressan é formado em Engenharia Eletrônica e pós-graduado em Sistemas de Informação pela UFRGS. Trabalha em processamento de dados desde 1969 e atualmente é Analista de Sistemas na Fundação Metropolitana de Planejamento, em Porto Alegre.

5º Semicro

Seminário de Microcomputadores
Rio de Janeiro 12 a 16 de Agosto

NÚCLEO DE COMPUTAÇÃO ELETRÔNICA

Universidade Federal do Rio de Janeiro

OBJETIVOS

Disfundi o microcomputador como ferramenta de uso cotidiano e profissional e incentivar o desenvolvimento de software aplicativo e a sua comercialização.

TEMAS

Aplicações de microcomputadores; Desenvolvimento de software aplicativo; Comercialização de software; O micro na educação; Tendências de arquitetura de micros e de redes locais; Microeletrônica; Tecnologia Nacional de Informática.

EVENTO ESPECIAL

4ª Microexposição de Fabricantes Nacionais de Micros, Periféricos Software e Suprimentos

EVENTOS PARALELOS

II SACI - Seminário de Aplicações Científicas em Informática - 14 a 16 de agosto

III SEMAP - Seminário de Microinformática na Administração Pública - 14 e 15 de agosto

INFORMAÇÕES

Núcleo de Computação Eletrônica
Caixa Postal 2324 - CEP: 20001 - RJ
Tels: 290-3212 ramal 248 e 270-2438

SE MEU APPLE FALASSE...

**PREÇO DE
LANÇAMENTO
CR\$ 386.000.**

INTERFECE
SINTETIZADORA
DE VOZ **PALM**

PARA TODA
LINHA APPLE

Reproduz a voz humana perfeitamente. Permite que se varie a tonalidade, volume e velocidade da voz. Basta digitar a palavra e ouvir com a pronúncia correta em inglês ou português. Fácil operação. Já vem com alto-falante na interface.

face.

Aplicações:

- Aprendizado do inglês;
- Torna seus programas aplicativos educativos e jogos falados.
- Acompanha disco c/software de demonstração e manual detalhado.

Garantia de 90 dias.

Opcional:

Mini-dicionário c/3.000 palavras no soft, para consultas rápidas em português/inglês ou vice-versa.

Desejo receber:

- ☐ INTERFACE PALM, DISCO E MANUAL POR Cr\$ 386.000
- ☐ TAMBÉM MINI-DICIONÁRIO POR Cr\$ 34.000
- ☐ MAIS INFORMAÇÕES.

NOME:

END.:

CEP:

CID.:

EST.:

ENVIE CHEQUE NOMINAL À
PALM SOFT LTDA
R. AUGUSTO STELLFELD, 1314
CEP 80000 - CURITIBA - PR
FONE: (041) 224-5946
VALOR Cr\$

Veja nesta parte do artigo como calcular os lucros de sua empresa nos próximos anos, utilizando a análise de correlação, regressão e projeções lineares

Estatística Aplicada III

Raul Udo Christmann

CORRELAÇÃO, REGRESSÃO E PROJEÇÕES LINEARES

A empresa K. I. Tudo Ltda. apresentou, nos últimos cinco anos, o seguinte desempenho em bilhões de cruzeiros:

Ano	1980	1981	1982	1983	1984
Lucro	-0,8	-0,3	2,0	1,8	2,5
Líquido					

Considerando que a situação dos últimos anos permaneça por mais dois anos, qual seria o lucro líquido esperado para 1985 e 1986? Esta questão foi proposta ao João, nosso esforçado analista, pelo Sr. Barbosa. Pela solução do problema, ele ganharia uma gratificação de Cr\$ 50 mil e, se acertasse, poderia até ser promovido.

A TEORIA

Um problema freqüente é o da determinação do valor de uma grandeza partindo do conhecimento do valor de uma outra, ou porque esta última é de determinação mais fácil ou porque antecede no tempo. Outra situação é a necessidade de se verificar se existe correlação entre as duas variáveis e, caso isto ocorra, projetar valores num tempo futuro.

A medida da pressão de um gás com base na sua temperatura; a resistência do aço com base no seu acabamento superficial; o atraso nas entregas com o mês de dezembro; o desempenho financeiro com a política salarial vigente são exemplos onde a Análise de Correlação e Regressão é bastante útil.

AJUSTAMENTO LINEAR (MÉTODO DOS MÍNIMOS QUADRADOS)

Considerando n pares de valores para as variáveis X e Y , o procedimento inicial lógico é colocar estes valores num diagrama ortogonal como o da figura 1.

Para evitar um critério discutível para o ajustamento linear a esses pontos, torna-se necessário a definição da "melhor reta de ajustamento". Considerando que a equação $y = a + bx$ represente esta reta, os valores de a e b podem ser estimados pelo método dos mínimos quadrados. Veja na figura 2 que a corresponde ao ponto de interseção da reta com o eixo y , e b é um coeficiente que indica o ângulo de inclinação da reta. Este método garante que a soma das distâncias verticais entre os pontos observados e os estimados, elevadas ao quadrado, seja a mínima possível.

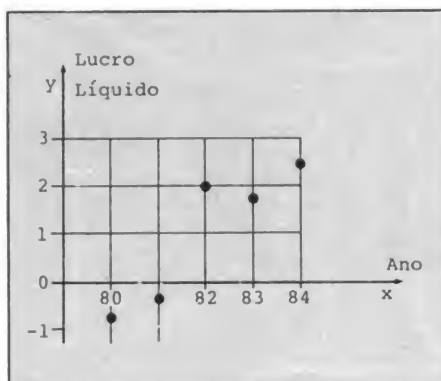


Figura 1

Esta minimização é obtida pela derivação parcial (método matemático) da soma das distâncias em relação aos parâmetros a e b .

Sendo X a variável independente e Y a variável dependente, a derivação resulta em que

$$\sum_{i=1}^n Y_i = n a + b \sum_{i=1}^n X_i$$

$$\sum_{i=1}^n X_i Y_i = a \sum_{i=1}^n X_i + b \sum_{i=1}^n X_i^2$$

ou

$$b = \frac{\sum_{i=1}^n X_i Y_i - n \bar{X} \bar{Y}}{\sum_{i=1}^n X_i^2 - n \bar{X}^2}$$

$$a = \bar{Y} - b \bar{X}$$

onde

$$\sum_{i=1}^n Y_i = \text{soma dos valores da variável } Y \text{ (soma das projeções dos pontos sobre o eixo } Y \text{);}$$

$$\sum_{i=1}^n X_i Y_i = \text{soma dos produtos de } X \text{ e } Y;$$

n
 $\sum_{i=1}^n X_i^2$ = soma dos valores de X , elevados ao quadrado;
 \bar{X} = média aritmética de X ($\frac{1}{n} \sum_{i=1}^n X_i$);
 \bar{Y} = média aritmética de Y ;
 n = número de pares de valores.

MEDIDA DE DEPENDÊNCIA

Teoricamente é possível o estabelecimento de uma reta de regressão entre duas variáveis quaisquer. Pode-se, por exemplo, relacionar os pontos obtidos pelos alunos no vestibular com suas estaturas. Só que, neste caso, a regressão obtida não terá qualquer valor prático.

Uma medida do grau de dependência entre as variáveis X e Y pode ser obtida pelo "coeficiente de correlação amostral":

$$r = b \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n X_i^2 - n \bar{X}^2}{\sum_{i=1}^n Y_i^2 - n \bar{Y}^2}}$$

O coeficiente de correlação r , introduzido por Karl Pearson, mede a quantidade de dispersão dos pontos em torno da equação. Outra medida de dependência é o "coeficiente de determinação" r^2 . Ele é interpretado como indicador

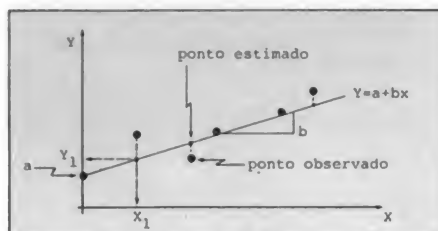


Figura 2

de quantos por cento a variação explicada pela regressão representa da variação total.

Ambos os coeficientes variam de -1 a 1 , onde o sinal (+ ou $-$) indica o sentido da dependência, e o módulo o grau de dependência. Quanto mais próximo da unidade, maior a dependência. A figura 3 ilustra algumas situações.

Genericamente pode-se dizer que:

$|r| < 0,7$ = dependência insignificante

$0,7 \leq |r| < 0,9$ = dependência significativa

$|r| \geq 0,9$ = dependência forte

Também é possível a realização de um teste de significância para r , através do cálculo de

$$t = \left| \frac{r}{\sqrt{1-r^2}} \right| \sqrt{n-2}$$

que segue uma distribuição de Student com $n-2$ graus de liberdade. O coeficiente de correlação é significativo num grau de confiabilidade $1 - \alpha$, se $t \geq H$,

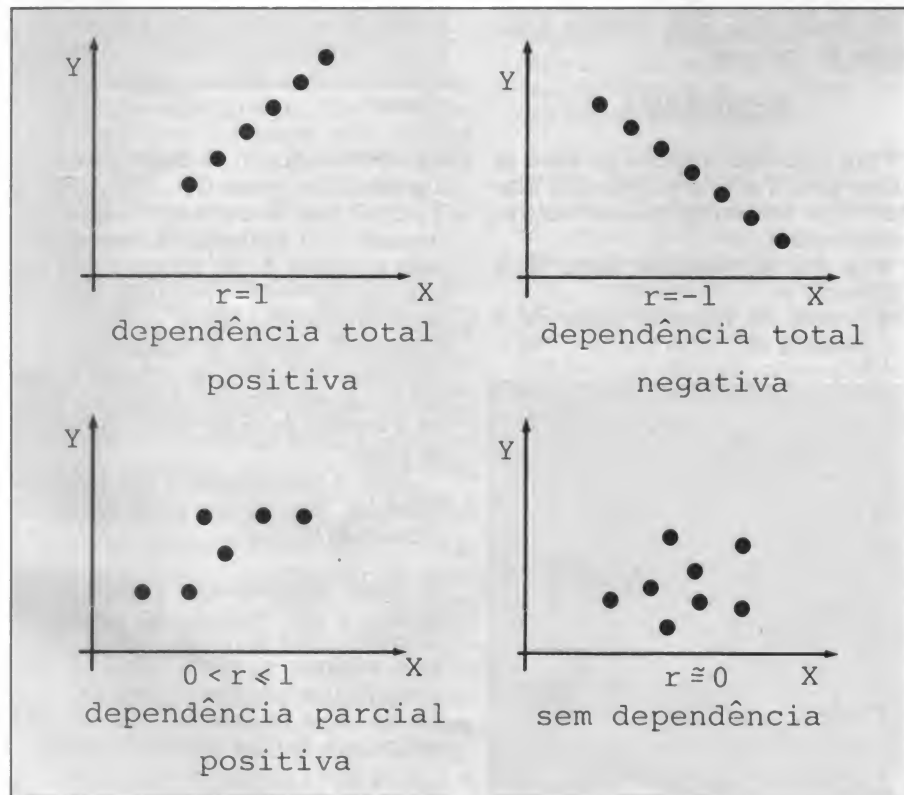
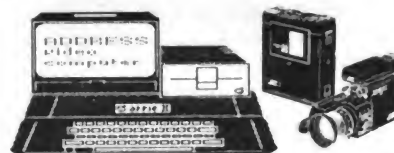


Figura 3



ATENÇÃO:

EMPRESAS
SOFTWARE-HOUSES
CENTROS DE INFORMACAO

**NÃO LEIAM ESTE ANUNCIO SE
QUISEREM CONTINUAR ATRAS
DO VOLUNTARIO PARA DAR
AQUELE CURSO !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!**

ADDRESS *

VIDEO
COMPUTER
CONNECTION

EDIÇÃO EM VIDEOCASSETE

- CURSOS E TREINAMENTOS
- PALESTRAS ILUSTRADAS
- VT's INSTITUCIONAIS
- EVENTOS

EDIÇÃO COMPUTADORIZADA
COM OS MAIS MODERNOS
RECURSOS DE ANIMAÇÃO
DIGITAL.

IDEAL PARA TREINAMENTOS
CONSTANTES EM EMPRESAS
OU CURSOS A DISTANCIA.

METODO VIDEOTEACH *

ADDRESS *
Video Computer Connection
CENTRAL DE INFORMAÇÕES
011 211-5348 * 011 212-0370

Este anúncio saiu invertido a pedido do cliente

PC SOFTWARE E CONSULTORIA LTDA.
Av. Almirte Barroso, nº 91, gr. 1102 - RJ
Tels.: (021) 220-5371 e 262-6553
CONTATOS ABERTOS PARA REPRESENTANTES
EXECUTIVAS
Rua Frei Caneca, 1407 - 10º andar - 01307
Tel.: (011) 284-0085

☒ TODAS AS RESPOSTAS ACIMA

☐ FÁCIL DE APRENDER

☐ ESCREVE E IMPRIME EM PORTUGUÊS

☐ COMPATÍVEL COM A LINHA IBM-PC

A-B-C UM PROGRAMA QUE:

O PROCESSADOR DE TEXTO

sendo $H = t_{\alpha} ; n - 2$ obtido de uma ta-

bela de Student, encontrada em livros de estatística. A figura 4 mostra uma tabela parcial de Student.

Agora, que já vimos a teoria, vamos dar uma mão ao João. Para isso, faremos:

X=ano	1	2	3	4	5
Y=lucro	-0,8	-0,3	2	1,8	2,5

onde

$$\sum X_i = 15 \quad \sum X_i^2 = 55$$

$$\sum Y_i = 5,2 \quad \sum Y_i^2 = 14,22$$

$$\sum X_i Y_i = 24,3 \quad \bar{X} = 3$$

$$\bar{Y} = 1,04 \quad n = 5$$

assim:

$$b = \frac{24,3 - (5)(3)(1,04)}{55 - (5)(3)(3)} = 0,87$$

$$a = 1,04 - (0,87)(3) = -1,57$$

resultando na equação linear

$$Y = -1,57 + 0,87X.$$

O grau de dependência entre a variável X e Y é de:

$$r = 0,87 \sqrt{\frac{55 - (5)(3)(3)}{14,22 - (5)(1,04)(1,04)}} = 0,9268$$

$$r^2 = (0,9268)^2 = 0,8589$$

Realizando o teste de significância:

$$t = \left| \frac{0,9268}{\sqrt{1 - (0,9268)^2}} \right| \sqrt{5 - 2} = 4,2744$$

Da tabela da figura 4, verificamos que $H = 3,182$ para um nível de confiabilidade de 95%, satisfazendo, assim, a condição de $t \geq H$ (o mesmo já não acontece para 99%). Deste modo, João pode afirmar com 95% de confiabilidade que a dependência é significativa.

PROJEÇÕES LINEARES

Conhecendo-se a equação de mínimo quadrado e sabendo-se que a dependência é significativa, é possível a estimativa do lucro líquido para os próximos anos. Assim, é suficiente fazer:

$$Y = -1,57 + (0,87)(6) = 3,65$$

$$Y = -1,57 + (0,87)(7) = 4,52$$

Isto significa que a K. I. Tudo Ltda. pode esperar um lucro líquido de aproximadamente Cr\$ 3,65 bilhões para 1985 (ano 6) e de Cr\$ 4,52 bilhões para 1986 (ano 7).

Esta estimativa é chamada "estima-

Números de pares de valores n	Grau de confiabilidade 1- α		
	90%	95%	99%
5	2,353	3,182	5,841
10	1,860	2,306	3,355
15	1,771	2,160	3,012
20	1,734	2,101	2,878
25	1,714	2,069	2,807
30	1,703	2,052	2,771
=	1,645	1,960	2,576

Figura 4 - Valores de H

tiva por ponto". Sempre que possível, deve ser estabelecida uma "estimativa por intervalo". Esta estabelece um intervalo dentro do qual a variável X ocorrerá com 95% ou 99% de confiabilidade.

A fórmula para o cálculo dos limites inferior e superior é bastante complexa e, por isto, omitida neste artigo. Para obtê-la, consulte os livros de estatística.

Para o problema abordado, o intervalo para um índice de confiabilidade de 95% será:

$$1,858 < \left[\begin{array}{c} \text{lucro líquido} \\ 1985 \end{array} \right] < 5,442$$

$$2,228 < \left[\begin{array}{c} \text{lucro líquido} \\ 1986 \end{array} \right] < 6,812$$

João terá uma possibilidade máxima de 5 em 100 (95%) de ser promovido, se disser ao chefe que seu lucro líquido em 1985 deverá estar entre 1,858 e 5,442 bilhões de cruzeiros.

O PROGRAMA

Com base num conjunto de pares de valores para X e Y, o programa da listagem 1 (que deve ser agregado aos anteriores) determina:

- a reta de regressão linear de X sobre Y
- a reta de regressão linear de Y sobre X

X = ANO	Y = CR\$
X(1)=1	Y(1)=-0,8
X(2)=2	Y(2)=0,3
X(3)=-999	
DIGITE O PAR <X>, <Y> ERRADO	
2	0,3
X(2)=2	Y(2)=-0,3
X(3)=3	Y(3)=2
X(4)=4	Y(4)=1,8
X(5)=5	Y(5)=2,5
X(6)=999	

Figura 5

- o coeficiente de correlação linear
- o coeficiente de determinação
- a média aritmética e o desvio-padrão dos valores de X
- a média aritmética e o desvio-padrão dos valores de Y
- o valor de t
- a estimativa por ponto e por intervalo para a variável X ou Y
- a representação gráfica de regressão linear

O programa deve ser rodado em três etapas:

1ª etapa: determinação da reta de regressão — (corresponde ao trecho do programa entre as linhas 1500 e 1818) Quando da presença do menu inicial, digitar o código 3 (o menu foi apresentado em MS n.º 44). Após indicar o nome

ANO	: MÉDIA	: 3
	: VARIÂNCIA	: 2,5
	: DES. PADRÃO	: 1,5811388
CR\$: MÉDIA	: 1,04
	: VARIÂNCIA	: 2,203
	: DES. PADRÃO	: 1,4842587
COEF. CORRELAÇÃO	: 0,92679143	
COEF. DETERMINAÇÃO	: 0,85894235	
VALOR Z (EST. VARIÂNCIA)	: 0,37557642	
VALOR T (3 GL)	: 4,2748964	
REGRESSÃO DE ANO	SOBRE CR\$	
A (INCLINAÇÃO)	: 0,98729006	
B (INTERSECÇÃO)	: 1,9732183	
S (EST. VARIÂNCIA)	: 0,59383846	
REGRESSÃO DE CR\$	SOBRE ANO	
A (INCLINAÇÃO)	: 0,87	
B (INTERSECÇÃO)	: -1,57	
S (EST. VARIÂNCIA)	: 0,55744955	

Figura 6

das variáveis X e Y, os dados devem ser digitados aos pares (X_1 e Y_1 ; X_2 e Y_2 ...). O final da entrada de dados é informado pela digitação do número 999 para a variável X. Na ocorrência de um erro de digitação, constatado após se teclar NEWLINE, digitar — 999 para o próximo X, repetir os valores de X e Y anteriores (um dos dois errados) e digitar os valores corretos. A figura 5 mostra a entrada de dados para o problema do João.

Após o processamento dos dados informados, o programa apresenta os resultados da figura 6.

2ª etapa: representação gráfica da regressão — (corresponde ao trecho do programa entre as linhas 2500 e 2672) Após retornar ao menu inicial, é suficiente digitar o código 5. Esta etapa utiliza os dados da anterior, não havendo necessidade de nova entrada de dados.

3ª etapa: projeções lineares — (corresponde ao trecho do programa entre as

Peeks e Pokes

PEEK e POKE são "instruções" da linguagem BASIC que permitem, respectivamente, verificar e alterar o conteúdo da memória.

Nos micros mais populares (as famílias Apple, Sinclair e TRS-80), a memória está organizada de tal maneira que seus conteúdos sejam números de 8 bits. Logo, o conteúdo de uma posição de memória pode ser qualquer número binário entre 0000 0000 e 1111 1111, o que corresponde em decimal ao intervalo de 0 até 255 (ver obs. 1), totalizando 256 possíveis conteúdos diferentes. Observe:

$$2^8 = 256$$

nº de bits

Microprocessadores tais como o 6502 (Apple) e o Z-80 (Sinclair e TRS-80), além de um barramento de dados de 8 bits, têm um barramento de endereços de 16 bits. Assim sendo, podem gerenciar uma memória de 64 Kb. Vamos entender isso?

$$2^{16} = 65536 = 64 * 1024 = 64 \text{ Kb}$$

nº de bits pois 1 Kb = 1024

Naturalmente, o sistema operacional do micro e o BASIC residente irão ocupar uma parte desta memória, de tal forma que os 64 Kb não estarão inteiramente disponíveis ao usuário para o armazenamento de programas e/ou dados.

O comando **POKE m,n** coloca um número n ($0 \leq n \leq 255$) na posição de memória cujo endereço é m ($0 \leq m \leq 65535$). Em verdade, o comando POKE só funcionará se o endereço m corresponder a uma posição da RAM, pois POKES na área da ROM são destruídos pelo sistema operacional do micro, uma vez que a ROM deve ser preservada intacta.

Certifique-se de ter entendido: o comando **POKE 20000,51** coloca o número 51 na posição de memória cujo endereço é 20000.

Já PEEK é uma função cujo argumento é o endereço. Ela permite verificar o conteúdo de qualquer posição da memória. Por exemplo,

A = PEEK (20000)

"apanha" o número armazenado na posição de memória endereçada por 20000 e o associa à variável A. Por sua vez,

PRINT PEEK (20000)

exibe este número na tela.

PEEK pode ser usado para examinar o conteúdo da memória, para ver como programas BASIC são armazenados ou para examinar o conteúdo da ROM. O programa a seguir verifica o conteúdo de qualquer posição da memória:

```
10 PRINT "DIGITE O ENDEREÇO"
20 PRINT "ENDEREÇO", "CONTEÚDO"
30 INPUT E
40 IF E<>INT(E) OR E<0 OR E>65535 THEN PRINT E,"ENDEREÇO INVÁLIDO"
50 PRINT E,PEEK (E)
60 GOTO 30
70 END
```

Uma vez que o comando POKE permite alterar o conteúdo da memória, deve ser usado com muito cuidado. Colocar inadvertidamente um valor na área de memória ocupada por um programa BASIC alterará este programa, podendo fazer com

15360	15361	15362	15423
15424	15425	15426	15487
15488	15489	15490	15551
.
.
.
.
16320	16321	16322	16383

Figura 1 – A tela do TRS-80 tem 1024 (1 Kb) posições para caracteres. No diagrama, as posições dos caracteres estão marcadas pelos endereços da memória nos quais elas estão mapeadas.

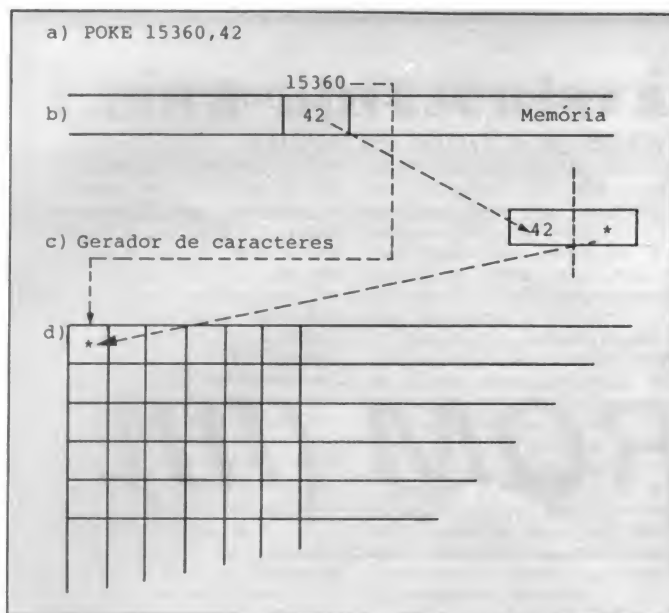


Figura 2 - O efeito do comando POKE na memória da tela. O comando POKE (a) coloca no endereço 15360 o conteúdo 42 (b). Mas a localização 15360 está mapeada ao canto superior esquerdo da tela. O gerador de caracteres (c) mostra que 42 é o código ASCII para "*". Assim, a tela aparece como em (d).

que um programa correto comporte-se inadequadamente na próxima vez em que for rodado. Por outro lado, POKE pode ser introduzido num programa para fazer com que ele se auto-modifique ao rodar, o que abre uma imensa gama de aplicações. Programas que renumeram outros programas BASIC baseiam-se neste princípio. Programas em linguagem de máquina também são carregados na memória através de comandos POKE (ver obs. 2).

A maioria dos micros, entre eles a família TRS-80 (CP-500, DGT-1000, SYSDATA III etc.), tem telas mapeadas na memória. Seus displays de tela são produzidos examinando o conteúdo de uma particular área da memória: diz-se que a tela está mapeada nesta região. Para dar um exemplo concreto, vamos considerar a família TRS-80. Sua tela tem 16 linhas ao longo das quais um caráter pode ocupar qualquer uma das 64 posições, produzindo 1024 (1 Kb) posições de caracteres ao todo. Em qualquer instante o display é produzido, examinando as locações de memória com endereços de 15360 a 16383. A forma

pela qual a tela é mapeada na memória é mostrada na figura 1. Quando um número é armazenado em uma destas locações, o caráter cujo código é este número aparece na posição correspondente da tela.

Conseqüentemente, o comando POKE pode ser usado para gerar displays numa tela mapeada na memória, fazendo com que ele coloque os números apropriados na memória da tela. A figura 2 ilustra a seqüência de eventos que ocorrem quando um simples comando POKE é usado desta maneira.

Assim, para colocar um asterisco no canto superior esquerdo do vídeo, você deve fazer:

a) Linha TRS-80

POKE 15360,42

b) Linha Apple

POKE 1024,42 (ver obs. 3)

c) Linha Sinclair

LET DF=PEEK 16396+256*PEEK 16397

POKE DF+1,23 (ver obs. 4)

ALGUMAS OBSERVAÇÕES

OBS. 1 - É bastante usual, e cômodo, exprimir-se o conteúdo de uma posição de memória em hexadecimal, no intervalo de 00 a FF.

OBS. 2 - Sobre o uso de comandos POKE, para carregar na memória programas em linguagem de máquina, aguarde o artigo "O que são, e como digitar, programas em linguagem de máquina".

OBS. 3 - Enquanto na linha TRS-80 a primeira posição da tela tem endereço 15360, na família Apple este endereço é 1024.

OBS. 4 - A tela dos Sinclair é mais complicada. Para começo de conversa, o endereço inicial do arquivo não é fixo, flutuando entre o programa BASIC e a área das variáveis. Além disso, este endereço não corresponde ao canto superior esquerdo da tela: na verdade, o conteúdo desde endereço não pode ser alterado por POKE sob pena de perda de controle (CRASH); o canto superior esquerdo da tela corresponde ao próximo endereço. E mais ainda: os códigos dos caracteres não seguem o padrão ASCII. Consulte o manual ou um livro sobre o assunto.

Nelson N. S. Santos é professor de Química e Matemática. Usuário de um micro de lógica Sinclair, é autor do livro *Além do BASIC*, sobre linguagem Assembler para linha Sinclair, recentemente lançado pela editora Campus.

MODEMS

ANALÓGICOS - BANDA BASE - SÍNCRONOS - ASSÍNCRONOS

CIRANDÃO EMBRATEL Modelo TS-1275 e TS-300



TROPICAL SISTEMAS LTDA.

Av. Antônio Abraão Caran, 430 - 8.º A. - Tel.: (031) 441-1636 - Telex: (031) 1247
Belo Horizonte - Minas Gerais - CEP 30.000

Representantes: Rio - São Paulo - Brasília - Curitiba - Florianópolis - Fortaleza - Maceió - Salvador -
Ribeirão Preto - Uberlândia.

Ao final desta série de artigos, o leitor e usuário de Apple poderá dispor do mapa geral da memória. Informe-se e bom proveito

Apple: o mapa da ROM (III)

Aldo Felicio Naletto Junior

Neste número, concluiremos o Mapa da ROM do Apple apresentando a parte do Sistema Operacional. A seguir, mostraremos o Mapa Geral da Memória: ele dá uma visão global de como a memória é ocupada pelo Apple, especificando as variáveis do sistema, os endereços da área de entrada/saída etc. Como no mapa da ROM, serão usados sinais nos primeiros 256 bytes para identificar as posições desta área conforme seu uso. O sinal "%" significa variável específica do sistema e o sinal "&" variável de uso geral ou temporário.

As variáveis do primeiro tipo são usadas pelo sistema para

guardar vários parâmetros necessários ao seu funcionamento, enquanto as outras só têm utilidade para ele durante a execução das rotinas que as empregam, podendo ser utilizadas pelo usuário fora disto.

Aldo Felicio Naletto Junior tem 26 anos, é engenheiro eletrônico formado pela Escola de Engenharia de São Carlos, da USP, trabalha como pesquisador do Projeto CATE, da Telebrás, no laboratório de Eletretos do Instituto de Física e Química de São Carlos e no Banco do Brasil. Com um colega tem uma empresa de processamento de dados e implantação de sistemas.

ROM do sistema operacional

\$F800-FFFF - ROM DO SISTEMA OPERACIONAL

\$F800 ! PLOT ponto de coordenadas (Y,A)
\$F819 ! HLINE H1,H2 AT V - H1 em Y, H2 em S2C e V em A
\$F828 ! VLINE V1,V2 AT H - V1 em A, V2 em S2D e H em Y
\$F832 ! Apaga página gráfica de baixa resolução
\$F836 ! Idem, porém deixando as quatro linhas inferiores intactas
\$F847 ! Calcula em S26-27 o endereço do início da linha de número A
(rotina usada em gráficos de baixa resolução - A entre 0 e 23)
\$F85F ! COLOR = COLOR + 3 (soma 3 a cor de baixa resolução corrente)
\$F864 ! Faz COLOR=A (estabelece cor de baixa resolução número A)
\$F871 ! Volta em A a cor do ponto de baixa resolução (Y,A)
\$F882 ! Rotina do monitor assembler
\$F8D0 ! Desassembla e PRINTA instrução apontada por S3A-3B
\$F940 ! PRINTA conteúdo de YX em hexadecimal
\$F941 ! Idem, porém conteúdo de AX
\$F948 ! PRINTA 3 espaços
\$F94A ! PRINTA X espaços
\$F953 ! Rotina do monitor assembler
\$F962-FA3F ! Tabelas do desassembler
\$FA40 ! Rotina de BRK ou interrupção IRQ - Vetor de interrupção em S3FE, vetor do BRK em S3F0 (se for BRK, salva antes os registradores através da rotina SFF4A)
\$FA62 ! Inicialização geral ou RESET - Executa PR#0,IN#0,TEXT - Ve se e" RESET do teclado ou inicialização geral através das posições S3F3 e S3F4 (a primeira EOR \$SA5 deve ser igual a segunda) - Pula para o vetor RESET (em S3F2) se for RESET do teclado - Se for inicialização geral, carrega a tabela de vetores em S3F0/S3F4, PRINTA mensagens inicial e varre slots de 7 até 1 buscando cartão de controlador de disco - Se encontrar, salta para o slot correspondente, senão vai pra \$E000 (partida a frio da linguagem residente)
\$FAD7 ! Pula linha e mostra os registradores salvos pela rotina SFF4A
\$FADA ! Idem, porém sem pular linha
\$FADF-FB1D ! Tabelas do monitor (mensagens de inicialização em \$FB09)
\$FB1E ! Volta em Y leitura do paddle X (Y entre 0 e 255)
\$FB2F ! Executa HOME e TEXT
\$FB39 ! Rotina TEXT
\$FB3C ! So volta as margens originais
\$FB40 ! Rotina GR
\$FB5B ! VTAB A (A entre 0 e 23)
\$FB60 ! Apaga a tela e PRINTA mensagem inicial
\$FB6F ! Gera a senha do RESET do teclado
\$FB78 ! PRINTA o caractere contido em A - Reconhece CTRL-S
\$FB97 ! Rotina do modo ESC
\$FBC1 ! Calcula em S28-29 o endereço inicial da linha A do vídeo (A entre 0 e 23)
\$FBD0 ! Da um bip no alto-falante
\$FBD0 ! Põe no vídeo o byte contido em A e avança o cursor
\$FBD4 ! Avança cursor uma posição
\$FBD4 ! PRINTA o caractere contido em A em modo normal - Aceita caracteres de controle
\$FC10 ! Volta o cursor uma posição (se não estiver na primeira posição da primeira linha)
\$FC1A ! Sobes o cursor uma linha (se não estiver na primeira linha)

\$FC2C ! Interpreta caracteres no modo ESC
\$FC42 ! Apaga a tela do cursor em diante
\$FC46 ! Idem a partir da linha A, coluna Y (ambos começam em 0)
\$FC58 ! HOME
\$FC62 ! Pula para o início da próxima linha (CTRL-M ou <RETURN>)
\$FC66 ! Dece uma linha (CTRL-J)
\$FC70 ! Da scroll de uma linha na tela
\$FC9C ! Apaga linha do cursor em diante
\$FC9E ! Idem, porém da posição Y em diante
\$FCA8 ! DELAY - Para o computador por um tempo igual a:

$$.5 * (5 * A^2 + 27 * A + 26) \text{ microsegundos}$$

Esta fórmula inclui o tempo tomado pela instrução JSR \$FCA8
\$FCB4 ! Rotina usada pelo monitor assembler
\$FCC9 ! Rotinas usadas na gravação em fita
\$FCEC ! Rotinas usadas na leitura em fita
\$FDDC ! Liga cursor e espera tecla ser acionada (ou entrar caractere pelo slot definido no último comando IN#) - Volta caractere em A
\$FDD1 ! Rotina original do teclado - Espera tecla ser acionada - incrementa a semente aleatória enquanto espera - Apaga cursor
\$FDD5 ! Mesma coisa que \$FDDC, porém aceitando o modo ESC
\$FDD7 ! Pula uma linha, PRINTA caractere contido em S33, entra linha de até 255 caracteres pelo teclado (ou slot definido pelo último IN#) - Volta a linha no buffer de teclado e a extensão em X
\$FDDA ! Idem, porém sem pular linha
\$FDDF ! Mesma coisa, porém sem PRINTAR o caractere contido em S33
\$FDEB ! Apaga resto da linha do cursor e pula para a seguinte
\$FDE2 ! PRINTA endereço para listagem em hexadecimal
\$FDE9 ! PRINTA conteúdo de YX em hexa, no formato "YXXX"
\$FDEB ! PRINTA em hexa bloco de memória cujos início e fim estão em S3C-3D e S3E-3F
\$FDD6 ! Rotina do monitor assembler
\$FDDA ! PRINTA em hexa o conteúdo de A
\$FDEE ! PRINTA caractere contido em A no vídeo (ou slot selecionado pelo último PR#)
\$FDD0 ! Rotina original de vídeo - PRINTA caractere contido em A
Aceita modos NORMAL e INVERSE

\$FE00-FF3E - Rotinas de interpretação de comandos do monitor assembler

\$FE18 ! Comando "+, -: e .
\$FE20 ! Comando <
\$FE2C ! Comando M - Transfere bloco de memória cujos endereços de início, fim e "novo início" estão em S3C-3D, S3E-3F e S42-43 - O "novo início" e a posição onde vai começar o bloco de memória após ter sido transferido, e deve ser <= ao início. Entrar com Y=0
\$FE36 ! Comando V - Compara bloco de memória cujos endereços de início e fim estão em S3C-3D e S3E-3F com outro bloco começado em S42-43 - Imprime endereço e byte do primeiro bloco seguido do byte do segundo quando encontra discrepância - Entrar com Y=0
\$FE5E ! Comando L
\$FE61 ! Lista 20 instruções desassembladas, começando pelo endereço contido em S3A-3B
\$FE63 ! Idem, porém A instruções
\$FE80 ! Comando I
\$FE84 ! Comando N
\$FE89 ! Executa IN#0
\$FE8B ! Executa IN#A

TRÊS MODENS EM UM



MULTI-MODEM DIGITUS

O MULTI-MODEM foi projetado pela DIGITUS para atender aos usuários de microcomputadores que utilizam qualquer tipo de comunicação com transmissão e recepção de dados assíncronos seriais.

A principal característica do MULTI MODEM é operar com três velocidades em um único modem, ou seja são três modems em um.

Usando qualquer microcomputador, desde que possua uma RS-232, você terá acesso a todos os sistemas de informações que utilizam as velocidades de 300 bauds Full-duplex, 1200 bauds Half-duplex e 1200/75 bauds Full-duplex.

O MULTI-MODEM, fabricado pela DIGITUS, tem além das várias vantagens que o tornam um modem versátil, prático e de fácil utilização, a garantia da tecnologia DIGITUS.



 **DIGITUS**

Matriz: Rua Gávea, 150 - Jardim América - Fone: (031) 332.8300 - Telex: 3352 - 30000 - Belo Horizonte - MG
Filiais: Rua Barata Ribeiro, 391 - Sl. 404 - Copacabana - Fone: (021) 257.2960 - 22040 - Rio de Janeiro - RJ
Rua Faxina, 47 - Centro - Fone: (011) 572.0137 - 04008 - São Paulo - SP

Grupo ED

64	40	IN B, (C)	121	79	OUT (C), A
65	41	OUT (C), B	122	7A	ADC HL, SP
66	42	SBC HL, BC	123	7B	LD SP, (dd)
67	43	LD (dd), BC	160	A0	LDI
68	44	NEG	161	A1	CPI
69	45	RET N	162	A2	INI
70	46	IM 0	163	A3	OUTI
71	47	LD I, A	168	A8	LDD
72	48	IN C, (C)	169	A9	CPD
73	49	OUT (C), C	170	AA	IND
74	4A	ADC HL, BC	171	AB	OUTD
75	4B	LD BC, (dd)	176	80	LDIR
77	4D	RET I	177	B1	CPIR
79	4F	LD R, A	178	B2	INIR
80	50	IN D, (C)	179	B3	OTIR
81	51	OUT (C), D	184	88	LDDR
82	52	SBC HL, DE	185	89	CPDR
83	53	LD (dd), DE	186	8A	INDR
86	56	IM 1	187	8B	OTDR
87	57	LD A, I			
88	58	IN E, (C)			
89	59	OUT (C), E			
90	5A	ADC HL, DE			
91	5B	LD DE, (dd)			
94	5E	IM 2			
95	5F	LD A, R			
96	60	IN H, (C)			
97	61	OUT (C), H			
98	62	SBC HL, HL			
99	63	LD (dd), HL			
103	67	RRD			
104	68	IN L, (C)			
105	69	OUT (C), L			
106	6A	ADC HL, HL			
107	6B	LD HL, (dd)			
111	6F	RLD			
114	72	SBC HL, SP			
115	73	LD (dd), SP			
120	78	IN A, (C)			

Grupo FD

9	09	ADD IY, BC
31	19	ADD IY, DE
33	21	LD YI, dd
34	22	LD (dd), YI
35	23	INC IY
41	29	ADD YI, YI
42	2A	LD YI, (dd)
43	2B	DEC IY
52	34	INC (IY+d)
53	35	DEC (IY+d)
54	36	LD (IY+d), d
57	39	ADD IY, SP
70	46	LD B, (IY+d)
78	4E	LD C, (IY+d)
86	56	LD D, (IY+d)
94	5E	LD E, (IY+d)
102	66	LD E, (IY+d)
110	6E	LD L, (IY+d)
112	70	LD (IY+d), B
113	71	LD (IY+d), D
114	72	LD (IY+d), C
115	73	LD (IY+d), E
116	74	LD (IY+d), H
117	75	LD (IY+d), L
119	77	LD (IY+d), A
126	7E	LD A, (IY+d)
134	86	ADD (IY+d)
142	8E	ADC (IY+d)
150	96	SUB (IY+d)
158	9E	SBC (IY+d)
166	A6	AND (IY+d)
174	AE	XOR (IY+d)
182	B6	OR (IY+d)
190	BE	CP (IY+d)
225	E1	POP IY
227	E3	EX (SP), IY
229	E5	PUSH IY
233	E9	JP (IY)
249	F9	LD SP, IY

Grupo DD CB

6	06	RLC (IX+d)
14	0E	RRC (IX+d)
10	16	RL (IX+d)
30	1E	RR (IX+d)
38	26	SLA (IX+d)
46	2E	SRA (IX+d)
62	3E	SRL (IX+d)
70	46	BIT 0, (IX+d)
78	4E	BIT 1, (IX+d)
86	56	BIT 2, (IX+d)
94	5E	BIT 3, (IX+d)
107	66	BIT 4, (IX+d)
110	6E	BIT 5, (IX+d)
118	76	BIT 6, (IX+d)
126	7E	BIT 7, (IX+d)
134	86	RES 0, (IX+d)
142	8E	RES 1, (IX+d)
150	96	RES 2, (IX+d)
158	9E	RES 3, (IX+d)
166	A6	RES 4, (IX+d)
174	AE	RES 5, (IX+d)
182	B6	RES 6, (IX+d)
190	BE	RES 7, (IX+d)
198	C6	SET 0, (IX+d)
206	CE	SET 1, (IX+d)
214	D6	SET 2, (IX+d)
222	DE	SET 3, (IX+d)
230	E6	SET 4, (IX+d)
238	EE	SET 5, (IX+d)
240	F6	SET 6, (IX+d)
254	FE	SET 7, (IX+d)

Grupo FD CB

6	06	RLC (IY+d)
14	0E	RRC (IY+d)
10	16	RL (IY+d)
30	1E	RR (IY+d)
38	26	SLA (IY+d)
46	2E	SRA (IY+d)
62	3E	SRL (IY+d)
70	46	BIT 0, (IY+d)
78	4E	BIT 1, (IY+d)
86	56	BIT 2, (IY+d)
94	5E	BIT 3, (IY+d)
107	66	BIT 4, (IY+d)
110	6E	BIT 5, (IY+d)
118	76	BIT 6, (IY+d)
126	7E	BIT 7, (IY+d)
134	86	RES 0, (IY+d)
142	8E	RES 1, (IY+d)
150	96	RES 2, (IY+d)
158	9E	RES 3, (IY+d)
166	A6	RES 4, (IY+d)
174	AE	RES 5, (IY+d)
182	B6	RES 6, (IY+d)
190	BE	RES 7, (IY+d)
198	C6	SET 0, (IY+d)
206	CE	SET 1, (IY+d)
214	D6	SET 2, (IY+d)
222	DE	SET 3, (IY+d)
230	E6	SET 4, (IY+d)
238	EE	SET 5, (IY+d)
240	F6	SET 6, (IY+d)
254	FE	SET 7, (IY+d)

Grupo DD

9	09	ADD IX, BC
25	19	ADD IX, DE
33	21	LD IX, dd
34	22	LD (dd), IX
35	23	INC IX
41	29	ADD IX, IX
42	2A	LD IX, (dd)
43	2B	DEC IX
52	34	INC (IX+d)
53	35	DEC (IX+d)
54	36	LD (IX+d), d
57	39	ADD IX, SP
70	46	LD B, (IX+d)
78	4E	LD C, (IX+d)
86	56	LD D, (IX+d)
94	5E	LD E, (IX+d)
110	6E	LD L, (IX+d)
112	70	LD (IX+d), B
113	71	LD (IX+d), C
114	72	LD (IX+d), D
115	73	LD (IX+d), E
116	74	LD (IX+d), H
117	75	LD (IX+d), L
119	77	LD (IX+d), A
126	7E	LD A, (IX+d)
134	86	ADD (IX+d)
142	8E	ADC (IX+d)
150	96	SUB (IX+d)
158	9E	SBC (IX+d)
166	A6	AND (IX+d)
174	AE	XOR (IX+d)
182	B6	OR (IX+d)
190	BE	CP (IX+d)
225	E1	POP IX
227	E3	EX (SP), IX
229	E5	PUSH IX
233	E9	JP (IX)
249	F9	LD SP, IX

SOLUÇÃO

A **JOTEC CONSULTORIA E SISTEMAS**
TEM A **SOLUÇÃO PROFISSIONAL**
PARA A SUA EMPRESA.

	CPM e compatíveis (8 bits) ORTN's	IBM-PC e compatíveis (16 bits) ORTN's
Contabilidade	63	70
Folha de Pagamento + Ficha Financeira	—	85
Estoque	43	45
Faturamento + Estoque + Controle de Recebimentos	160	180
Controle de Recebimentos	53	56
Controle de Recebimentos + Cheques	70	—
Controle de Pagamentos	53	56
Controle de Recebimentos & Pagamentos	95	98
Controle Bancário	10	10
Mala Direta	29	30
Locação de Imóveis	90	—
Distribuidoras & Atacadistas	400	—

* ELABORAMOS PROGRAMAS ESPECÍFICOS

CURSOS: Basic I, Basic II, Basic III, Lógica Estruturada,
Cobol, Análise de Sistemas.

Consulte nossos analistas para maiores informações.

JOTEC FONE: (011) 240-1682Rua Otavio Tarquinio de Souza, 609 - Campo Belo
São Paulo - SP - CEP 04613Micro
SistemasGARANTA
SUA MS
TODO MÊS!

Se você deseja assinar MICRO SISTEMAS, preencha o
cupom abaixo (ou uma xerox, caso você não queira
cortar a revista):

nome _____

empresa _____

profissão/cargo _____

endereço para remessa _____

cidade _____ cep _____ estado _____

Assinatura anual

Micro Sistemas Cr\$ 79 000

GRÁTIS! 6 NUMEROS ATRASADOSPreencha um cheque nominal à **ATI Editora Ltda** e envie
para:Av. Presidente Wilson, 165/grupo 1210, Centro, Rio de
Janeiro, RJ, CEP 20030 - Tel. (021) 262-6306R. Oliveira Dias, 153, Jardim Paulista, São Paulo, SP, CEP
01433 - tels.: (011) 853-7758, 881-5668 e 853-3800.

Seu recibo será enviado pelo correio.

APPLE: O MAPA DA ROM (III)

SFE8D : Comando CTRL-K - Numero do slot em \$3E
 SFE93 : Executa PR#0
 SFE95 : Executa PR#A
 SFE97 : Comando CTRL-P - Numero do slot em \$3E
 SFE80 : Comando CTRL-B - Cuidado! Apaga o programa em BASIC!
 SFE83 : Comando CTRL-C - So volta ao BASIC
 SFE86 : Comando G
 SFE89 : Volta registradores salvos pela rotina SFF4A e salta para o endereço contido em \$3A-3B
 SFE8F : Comando CTRL-E
 SFECA : Comando CTRL-Y
 SFECD : Comando W - Grava na fita bloco de memoria cujos enderecos de inicio e fim setao em \$3C-3D e \$3E-3F
 SFEFE : Comando <RETURN>
 SFEFD : Comando R - Le do gravador bloco de dados que sera armazenado entre os enderecos de inicio e fim contidos na posicoes \$3C-3D e \$3E-3F - PRINTA "ERR" se houver erro na leitura ou o bloco gravado nao for do tamanho correato
 SFF3A : Manda CHR\$(7) para o video ou slot selecionado pelo ultimo PR# (toca bip no altofalante se for para o video)
 SFF3F : Restaurar registradores (se foram salvos pela rotina SFF4A)
 SFF4A : Salva registradores A,X,Y,P e S nas posicoes \$45 ate \$49
 SFF59 : Sequencia da rotina BRK - Executa NORMAL,HOME,PR#0 e IN#0 e entra no monitor assembler
 SFF69 : Entrada do monitor assembler - PRINTA "*" e espera linha de comandos - Le valor digitado no inicio da linha ate achar caracter de comando - Deixa o valor em \$3E-3F - Interpreta o caracter de comando (toca bip e volta a SFF69 se o comando for invalido)
 SFF7A : COMVHEX - Le valor hexa comecado em \$200+Y - Deixa resultado em \$3E-3F e, se a posicao \$31 for < 0, tambem em \$3C-3D a \$40-41
 SFF8E : Rotina de execucao de comandos do monitor assembler
 SFFCC-FFF9 : Tabela de comandos do monitor assembler
 SFFFA-FFFB : Vetor da interrupcao NMI - \$03FB
 SFFFC-FFFD : Vetor da inicializacao geral - \$FA62
 SFFFE-FFFF : Vetor de interrupcao IRQ e da instrucao BRK - \$FA40

Memória do sistema

\$0000-07FF - MEMORIA DO SISTEMA

\$0000-00FF - VARIÁVEIS DO SISTEMA
 \$00-02 : Instrucao JMP \$D43C (JMP READY)
 \$03-05 : Instrucao JMP \$DB3A (JMP PRINTLIN)
 \$06-09 - Sem uso
 \$0A-0C : JMP da USR - Endereco da rotina em \$0B-0C
 \$0D-10 : Diversos usos
 \$11-12 : TIPOAC - Tipo do valor contido em ACSOFT1
 \$13 : Diversos usos
 \$14 : Flag usada em BUSVAR
 \$15 : Flag usada em INPUT/GET/READ
 \$16 : Codigo de comparacao
 \$17-19 - Sem uso
 \$1A-1D : Usadas nas rotinas de alta resolucao
 \$1E-1F - Sem uso
 \$20 : MARGESQ - Margem esquerda da janela de texto (de 0 a 39)
 \$21 : LARG - Largura da janela de texto (de 0 a 39)
 \$22 : MARGSUP - Margem superior da janela de texto (de 0 a 23)
 \$23 : MARGINF - Margem inferior da janela de texto (de 0 a 23)
 \$24 : HTAB - Posicao horizontal do cursor (de 0 a 39)
 \$25 : VTAB - Posicao vertical do cursor (de 0 a 23)
 \$26-27 : Usadas em graficos
 \$28-29 : Endereco do inicio da linha em que esta o cursor
 \$2A-2B : Usadas na rotina de scroll
 \$2C-2D : Usadas em HLIN e VLIN
 \$2E-2F : Usadas no monitor assembler
 \$30 : COLOR - Cor corrente em baixa resolucao
 \$31 : Usada no monitor assembler
 \$32 : Modo da impressao (usada em conjunto com \$F3): NORMAL=255, INVERSE=63, FLASH=127
 \$33 : Caracter do "prompt" durante a entrada de linha
 \$34 : Usada no monitor assembler
 \$35 : Usada na rotina de video
 \$36-37 : Endereco da rotina de saida (originalmente \$FDF0)
 \$38-39 : Endereco da rotina da entrada (originalmente \$FDD0)
 \$3A-43 : Usadas no monitor assembler
 \$45-49 : Contem os valores dos registradores A,X,Y,P e S apos a execucao da rotina SFF4A
 \$4A-4D - Sem uso
 \$4E-4F : Semente aleatoria do monitor - Nao usada pelo BASIC
 \$50-51 : Diversos usos
 \$52 : Aponta posicao da PILHAS em que entrara o proximo DESCR
 \$53-54 : Aponta ultimo DESCR entrado na PILHAS (\$54 e' sempre 00)
 \$55-5D : PILHAS
 \$5E-66 : Diversos usos
 \$67-68 : INIPROG - Inicio do programa em BASIC
 \$69-6A : INIVARS - Inicio das variaveis simples (LOMEM)
 \$6B-6C : INIMATR - Inicio das variaveis indexadas
 \$6D-6E : INISTR - Inicio do espaco string
 \$6F-70 : Aponta inicio da parte ja ocupada do espaco string
 \$71-72 : Endereco do espaco reservado para rotina RESERVES
 \$73-74 : HIMEM - Ultima posicao disponivel da RAM
 \$75-76 : NUMLIN - Numero da linha atualmente sob interpretacao
 \$77-78 : Numero da ultima linha interpretada antes de END/STOP
 \$79-7A : Endereco da instrucao atualmente sob interpretacao
 \$7B-7C : Numero da linha do ultimo DATA lido
 \$7D-7E : Endereco do proximo dado a ser lido em comandos DATA
 \$7F-80 : Usadas em GET/READ/INPUT
 \$81-82 : Nome da variavel em BUSVAR
 \$83-84 : Endereco da variavel em BUSVAR
 \$85-86 : Mesma coisa, porem em LET
 \$87-88 : Usadas em GET/READ/INPUT
 \$89 : Usada em RESEXP
 \$8A-8E : Diversos usos
 \$8F : Usada no gerenciamento da memoria string
 \$90-9C : Diversos usos
 \$9D-A1 : ACSOFT1
 \$A2 : Sinal do ACSPF1 (bit 7 setado para valores negativos)
 \$A3-A4 : Diversos usos
 \$A5-A9 : ACSOFT2
 \$AA : Sinal do ACSPF2 (como acima)

\$AB : Byte extra do ACSPF2 - Usado para maior precisao
 \$AC : Byte extra do ACSPF1 (como acima)
 \$AD-AE : Diversos usos
 \$AF-B0 : Primeira posicao livre apos o programa (LOMEM inicial)
 \$B1-B2 : Rotina PROXCAR
 \$B7-B8 : Rotina PEGCAR
 \$B8-B9 : PTRLIN
 \$C9-CD : Semente aleatoria do BASIC
 \$CE-CF - Sem uso
 \$D0-D5 : Usadas pelas rotinas de alta resolucao
 \$D6 : FLAGPROT - Flag de programa protegido - Ponha aqui um valor maior que 127 dentro de seu programa e ele nao podera mais ser xeretado, pois apos isso todos os comandos diretos serao interpretados como RUN
 \$D7 - Sem uso
 \$D8 : FLAGONERR - ONERR ativo se \$D8 > 127
 \$D9 - Sem uso
 \$DA-DF : Usadas na manipulacao de erros quando ONERR esta ativo
 \$E0-E1 : ULTIMOX - Coordenada horizontal do ultimo ponto HPLOTado
 \$E2 : ULTIMOY - Coordenada vertical do ultimo ponto HPLOTado
 \$E3 - Sem uso
 \$E4 : HCOLOR - Cor corrente de alta resolucao
 \$E5 : Usada em graficos de alta resolucao
 \$E6 : MSB da pagina grafica de alta resolucao corrente
 \$E7 : SCALE - Valor do ultimo SCALE executado
 \$E8-E9 : Endereco da ultima tabela de formas SHLOADada
 \$EA : Usada em graficos de alta resolucao
 \$EB-EF - Sem uso
 \$F0 : Diversos usos
 \$F1 : SPEED - Valor do ultimo SPEED executado
 \$F2 : FLAGTRACE - TRACE ligado se \$F2 > 127
 \$F3 : Modo de impressao (usada em conjunto com \$32): FLASH=64, NORMAL/INVERSE=00
 \$F4-F7 : Usadas por ONERR
 \$F8 : SATUAL - Valor de S no inicio da instrucao
 \$F9 : ROT - Valor do ultimo ROT executado
 \$FA-FE - Sem uso
 \$00FF-010F - BUFFER USADO EM TRADDEC
 \$0110-01FF - PILHA DO SISTEMA E DO BASIC
 \$0200-02FF - BUFFER DO TECLADO
 \$0300-03FF - AREA DE VETORES
 \$300-3EF - Livre para o usuario (se o DOS nao estiver presente)
 \$3F0-3F1 - Endereco da rotina do BRK (vetor BRK)
 \$3F2-3F3 - Endereco da rotina RESET (vetor RESET)
 \$3F4 - Senha RESET-teclado
 \$3F5-3F6 - Endereco do comando A do BASIC
 \$3F7 - Nada
 \$3F8-3F9 - Endereco do comando CTRL-Y do monitor assembler
 \$3FA - Nada
 \$3FB-3FC - Endereco da interrupcao NMI (vetor NMI)
 \$3FD - Nada
 \$3FE-3FF - Endereco da interrupcao IRQ (vetor IRQ)
 \$400-7FF - MEMORIA DE VIDEO
 \$0800-BFFF - AREA USADA PELO BASIC
 \$0800-0BFF - Pagina 2 de baixa resolucao
 \$2000-3FFF - Pagina 1 de alta resolucao
 \$4000-5FFF - Pagina 2 de alta resolucao
 \$C000-CFFF - AREA DE ENTRADA/SAIDA
 \$C000-C00F - Porta do teclado
 \$C010-C01F - Habilita teclado a receber nova tecla
 \$C020-C02F - Click no alto-falante
 \$C030-C03F - Click no gravador
 \$C040-C04F - Pulso no conector de jogos
 \$C050 - Liga modo grafico
 \$C051 - Liga modo texto
 \$C052 - Desliga a janela de 4 linhas de texto
 \$C053 - Liga a janela
 \$C054 - Seleciona pagina 1
 \$C055 - Seleciona pagina 2
 \$C056 - Seleciona baixa resolucao
 \$C057 - Seleciona alta resolucao
 \$C058 - Desliga AN0
 \$C059 - Liga AN0
 \$C05A - Desliga AN1
 \$C05B - Liga AN1
 \$C05C - Desliga AN2
 \$C05D - Liga AN2
 \$C05E - Desliga AN3
 \$C05F - Liga AN3
 \$C060 - Leitura do gravador
 \$C061 - Le SW1
 \$C062 - Le SW2
 \$C063 - Le SW3
 \$C064 - Le paddle 0
 \$C065 - Le paddle 1
 \$C066 - Le paddle 2
 \$C067 - Le paddle 3
 \$C068-C06F - Mesma coisa que \$C060-\$C067
 \$C070-C07F - Dispara monostaveis dos paddles
 \$C080-C08F - Acesso ao slot 0
 \$C090-C09F - Idem slot 1
 \$C0A0-C0AF - Idem slot 2
 \$C0B0-C0BF - Idem slot 3
 \$C0C0-C0CF - Idem slot 4
 \$C0D0-C0DF - Idem slot 5
 \$C0E0-C0EF - Idem slot 6
 \$C0F0-C0FF - Idem slot 7
 \$C100-C1FF - Area "habitada" pelo slot 1
 \$C200-C2FF - Idem slot 2
 \$C300-C3FF - Idem slot 3
 \$C400-C4FF - Idem slot 4
 \$C500-C5FF - Idem slot 5
 \$C600-C6FF - Idem slot 6
 \$C700-C7FF - Idem slot 7
 \$C800-CFFF - Area de uso comum para os slots
 \$D000-FFFF - ROMA
 \$D000-F7FF - INTERPRETADOR BASIC
 \$F800-FFFF - SISTEMA OPERACIONAL

Missão Impossível

Ayrton Ribeiro da Costa Júnior

Missão Impossível foi feito originalmente num DGT-100 com 16Kb, versão cassete. Apresento, porém, duas versões para micros compatíveis com os modelos I e III. Pode também ser adaptado para o BASIC Disco, bastando, para isso, uma pequena modificação na linha 23 de acordo com o sistema operacional.

O programa apresenta uma rotina de erro que printa a palavra TILT. Se isso acontecer, por erro de digitação ou excesso de string, você deve voltar ao começo do jogo, recomeçando-o na medida do possível.

Ao rodar o jogo, você verá que este possui uma parte com instruções resumidas. Após as instruções, virá a mensagem "Prepare-se" e, alguns segundos depois, você terá em seu visor um painel (veja figura 1) onde no quadro maior à esquerda

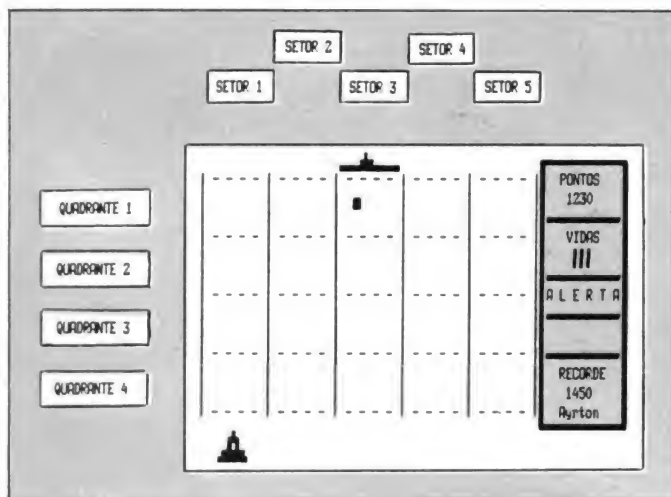


Figura 1

você verá o seu canhão laser, o navio inimigo e os setores divididos em quadrantes a serem defendidos. À direita, você verá um quadro. Na parte superior, o número de pontos, e mais abaixo, o número de vidas restantes; um radar de alerta (que acende o número do setor cujo 4º quadrante foi atacado, apagando-se o navio inimigo for destruído), e o recorde do dia e o nome do jogador que o conquistou.

No final de cada partida será mostrado seu número total de pontos, de tiros certos e errados, além do percentual de acerto. Caso seus pontos sejam um dos cinco maiores, você poderá colocar seu nome ou iniciais e admirá-lo na galeria dos "Me-

OS MELHORES DO DIA	PONTOS	MEDIA DE ACERTO
Ayrton	1450	89.6 %
Rose	1380	85.9 %
Rose	1210	82.7 %
Ayrton	1140	83 %
Rose	980	81.9 %

Voce quer jogar de novo (S / N) ?

Figura 2

lhores do Dia" (figura 2) ou até mesmo no recorde do painel caso o seu placar tenha superado o antigo recorde.

INSTRUÇÕES

Você está a bordo de um submarino nuclear cuja missão é impedir que navios inimigos joguem bombas de profundidade e mudem de setor antes de você acertá-los, evitando explodir as bombas pois, do contrário, o quadrante não terá mais como ser recuperado e a marca referente à bomba não sumirá de sua tela.

Quando o navio atacar um setor que já tem um quadrante destruído, seu alvo será o quadrante logo abaixo e assim sucessivamente, até serem destruídas as quatro posições na vertical de qualquer um dos setores, restando apenas a sua destruição ou a esperança de que o navio insista em atingir outro setor que não tenha sido destruído totalmente e você, enquanto isso, consiga mudar de fase.

Existem quatro fases e você possui, de início, três vidas para enfrentá-las. Cada tiro certo vale 10 pontos, porém, o mesmo será cobrado por cada tiro errado. A cada duzentos pontos você muda de fase, com os navios se movimentando cada vez mais rápido.

Após todas as fases terem sido ultrapassadas, você permanecerá na fase quatro até ceder ao inimigo, recebendo uma vida de bonus ou 50 pontos, caso já possua as três vidas, cada vez que ultrapassá-la. Use as setas (→) e (←) para movimentar o ca-

nhão, a barra de espaço para atirar e as setas (↑) e (↓) ao mesmo tempo para abortar o jogo.

DICAS

O melhor método de digitação é bater o programa aos poucos e ir gravando sempre para continuar mais tarde. Ao acabar de digitar, não se esqueça de gravar o programa antes de dar o "RUN", e que para facilitar alguma possível correção deve ser retirado da linha 23 o POKE 16396,165 que trava o Break, re-colocando-o após tudo estar correto. Após tudo ter sido feito, e se ainda restar coragem, reúna os amigos e descubra quem é o mais qualificado para enfrentar esta "Missão Impossível". Tome cuidado e boa sorte.

Missão Impossível (DGT-100)

```

1  ' ##### 1984 - MISSAO IMPOSSIVEL #####
2  ' ##### FEITO POR AYRTON RIBEIRO DA COSTA JUNIOR #####
3  ' ##### PARA MICROS COMPATIVEIS COM TRS80 MODELO I #####
4  AX=32738:CLS:GOSUB23:ONERRORGOTO19
5  GOSUB21:CLS:PRINTTAB(13)" M I S S A O I M P O S S I V E L ":P
RINTTAB(14)STRING$(11,131);" ":STRING$(19,131);
6  PRINT@462,"Voce quer instrucoes ( S / N ) ":INPUTIS
7  IFIS="N"ORIS="n",9
8  IFIS="S"ORIS="s",GOSUB107ELSE6
9  CLEAR200:RANDOM:DIMH(5),N(5),HN$(6),HG$(6),HM$(6):HG$(1)="Ayr
on":HN$(1)=" 0000"
10 AC=0:01=0:02=0:W=1:W0=45:VI=3
11 IFHMS(1)"",17
12 ONERRORGOTO19
13 ' Variaveis
14 N1$=STRING$(3,176)+CHR$(190)+CHR$(188)+STRING$(4,176):A1$=STR
ING$(9," ")
15 N1$=CHR$(160)+CHR$(180):N2$=CHR$(184)+CHR$(190)+CHR$(190)+CHR
$(188)+CHR$(144)
16 A1$=STRING$(2," ")A2$=STRING$(5," ")GT$=CHR$(128)+CHR$(161)
+CHR$(160)+CHR$(134)+CHR$(131)+CHR$(137)+CHR$(144)+CHR$(146)+CHR
$(128)
17 CLS:FORI=1TO5:M(T)=(T-1)*10+2:N(T)=0:NEXTT:PA=0
18 PRINTCHR$(23):PRINT@458,"P R E P A R E - S E ":FORI=1TO500:NE
XTT:CLS:GOTO43
19 CLS:PRINTCHR$(23):PRINT@408,"T I L T ":FORI=1TO100:SS=USR(128
00+RND(50)):SS=USR(12800+20-RND(10)):NEXTT:RESUME5
20 PP=628+(2*PI):PRINT@PP,STR$(PI+1):RETURN
21 CLS:PRINTCHR$(23):PRINTSTRING$(31,"M"):PRINT:PRINTTAB(7)"MISS
AO IMPOSSIVEL":PRINT:PRINTSTRING$(31,"M"):PRINT@534,"FEITO POR":
@648,"AYRTON R. COSTA JUNIOR":@790,"P - 1984":
22 FORI=1TO2000:NEXTI:RETURN
23 N=VARPTR(AZ):POKE16526,PEEK(N):POKE16527,PEEK(N+1):POKE16396,
165
24 FORI=AXTOAZ+22
25 READY:POKEI,Y:NEXTI:RETURN
26 DATA 205,127,10,203,36,69,62,1,211,255,16,254,69,62,2,211,255
,16,254,37,32,239,201
27 FORI=0TO50STEP10:FORI=277T0267STEP-1:SS=USR(I+T):NEXTI,T:RETU
RN
28 FORI=1TO150:SS=USR(2590+T):POKE(15359+RND(1024)),131:FORU=1TO
5:NEXTU,T:FORU=50TO2STEP-1:SS=USR(5120+U):NEXTU
29 CLS:IFVI=0,PRINT@336,"Agora voce se tem":VI:"vida(s).":GOTO
41ELSEPRINT@207,"Sinto, mas acabaram as vidas.":
30 IF01=0,HMS=LEFT$(STR$(01+100)/(01+02)),5)+" X"ELSEHMS=" 0.0
X"

```

```

31 PRINT@324,"Voce fez":AC:"pontos, acertou":01:"tiro(s) e errou
":02:"":@459,"Seu percentual de acerto e' de ":HM$:
32 PRINT@593,"Para continuar ( RETURN ) ":
33 P$=INKEY$:IFP$(<)CHR$(13),33ELSE81
34 AY$="":PRINT@909,"Voce quer jogar de novo ( S / N ) ":
35 INPUTAY$
36 IFAY$="s"ORAY$="S",10ELSEIFAY$="n"ORAY$="N",NEWELSE34
37 FORI=1TO50:NEXTI:FORI=2TO50:SS=USR(768+RND(1)):NEXTI:FORI=50T
O2STEP-1:SS=USR(768+1):NEXTI
38 CLS : W=W+1 : W0=W0-10 : IF W0=15 , PRINT@337,"Voce passou pa
ra o nivel":W:" " : GOTO 41
39 IFW=4,PRINT@323,"Agora voce permanecera' no nivel 4 ate' cede
r aos inimigos.":ELSEPRINT@321,"Voce conseguiu passar":W-4:"vez(
es), mas o desafio ainda continua.":
40 W0=15 : IFW=4,IFVI<3,VI=VI+1ELSEAC=AC+50
41 PRINT@469,"B O A S O R T E !":@594,"Para continuar ( RETURN
)":
42 B$=INKEY$:IFB$=CHR$(13),17ELSE42
43 ' Matriz 5x4
44 FORA=1TO13:POKE15410+A,10:POKE15602+A,15:POKE15794+A,15:POKE1
5922+A,15:POKE16050+A,15:POKE16306+A,21:NEXTA
45 FORB=15475TO16243STEP64:POKEB,205:POKEB+12,210:NEXTB
46 PRINT@119,"PONTOS":@183,AC:@311,"VIDAS":@376,STRING$(VI,149):
@500,"A L E R T A ":@756," RECORDE ":@822,HN$(1):@886,HG$(1):
47 FORA=0TO768STEP192
48 FORB=15426+ATO15472+ASTEP2
49 POKEB,15:NEXTB,A
50 FORA=0TO50STEP10
51 FORB=15424+ATO16222+ASTEP64
52 POKEB,208:NEXTB,A
53 PRINT@900,N1$:@963,N2$:
54 PI=RND(5)-1:PD=PI+1
55 PRINT@PI+10+1,N1$:
56 IFN(PD)<4,DD=15360+H(PD)+192*(N(PD)+1):POKEDD,188:SS=USR(456)
:IFN(PD)=3,GOSUB20ELSE57ELSEVI=VI-1:GOTO28
57 GOSUB 63
58 N(PD)=N(PD)+1
59 PRINT@PI+10+1,A1$:GOTO54
60 POKEDD,128:IFN(PD)=3,POKE15361+PP,128
61 GOTO59
62 ' POSICAO ALIADO
63 FORY=1TOW0:X=PEEK(14400)
64 IFX=0,71ELSEIFX=24,101
65 IFX=32,PC=PA:PA=PA-10:FORI=1TO10:NEXTI:GOTO68
66 IFX=64,PC=PA:PA=PA+10:FORI=1TO10:NEXTI:GOTO68
67 IFX=128,GOSUB72:RETURN
68 IFPA<0ORPA>40,PA=PC
69 PRINT@900+PC,A1$:@963+PC,A2$:
70 PRINT@900+PA,N1$:@963+PA,N2$:
71 NEXTY:RETURN
72 ' Tiro
73 FORC=16261+PAT015365+PASTEP-64
74 POKEC,133
75 SS=USR(RND(20)+1292)
76 POKEC,128:POKE16261+PA,180
77 NEXTC
78 IFPI+10+1=C-15300,PRINT@PI+10+1,GT$:AC=AC+10:01=01+1:PRINT@1
83,AC:GOSUB27:IFAC/W=200,37ELSEGOTO60
79 02=02+1:IFAC=0,AC=AC-10:PRINT@183,AC:
80 RETURN
81 ' Entrada no high-score
82 IFHMS(1)=""ANDAC=0,HG$(1)=""HN$(1)=""
83 CLS:GG=0:ETS=""FORC=1TO5
84 IFAC>VAL(HN$(C)),86
85 NEXTC:GOTO100
86 PRINTCHR$(23):PRINTTAB(6)"P A R A B E N S !",TAB(6)STRING$(1
5,CHR$(131)):PRINT@208,"Seu score e'",um dos 5 maiores do dia.
":
87 PRINT"Favor colocar seu nome du apenas suas iniciais e apert
ar ( RETURN ).":
88 POKE16012,2PRINT@658,"- - - - -"

```

PROFISSIONAL DE GRANDE QUALIFICAÇÃO MICROCOMPUTADOR MTS-IV

O MAIS RÁPIDO DO MERCADO,
FABRICADO POR QUEM FAZ A
MELHOR MANUTENÇÃO.
CONSULTE OS NOSSOS CLIENTES.
AGORA TAMBÉM O MODELO
MTS/PC - XT
DE 16 BITS.



MAQUIS TECNOLOGIA E SISTEMAS LTDA



Rio de Janeiro
Av Barão de Teffé 7 GR 501/08
Telefone 263 3330
TWX (021) 30354

São Paulo
Av dos Irmãos 999
Telefone 543 3511
TWX (011) 21299

```

89 M$=INKEY$:IFM$=""ANDGG(24,PRINT@594+GG,CHR$(176)):FORT=1T05:N
EXTT:PRINT@594+GG,"":;GOTO89ELSEIFM$=CHR$(13),92ELSEIFM$=CHR$(8
)ANDGG(0,PRINT@594+GG,"":;ETS=LEFT$(ETS,(GG/4-1)):GG=GG-4:GOTO8
9
90 IFGG=24,89ELSEPRINT@594+GG,M$:;GG=GG+4:ETS=ETS+M$:GOTO89
91 ' Troca
92 HNS(6)=STR$(AC):HGS(6)=ETS:HMS(6)=HMS
93 M1=0:FORB=CT05
94 IFVAL(HNS(8)):(VAL(HNS(8+1)),GOSUB97
95 IFM1)0,93
96 NEXTB:GOTO100
97 M1$=HNS(8):M2$=HGS(8):M3$=HMS(8)
98 HNS(8)=HNS(8+1):HGS(8)=HGS(8+1):HMS(8)=HMS(8+1)
99 HNS(8+1)=M1$:HGS(8+1)=M2$:HMS(8+1)=M3$:M1=1:RETURN
100 ' Quadro do high-score
101 CLS:FORA=15365T016192STEP128:FORB=ATO+52:POKEB,15:NEXTB,A
102 FORA=15364T016132STEP64:POKEA,210:POKEA+23,208:POKEA+36,208:
POKEA+54,205:NEXTA
103 PRINT@71,"OS MELHORES DO DIA":@95,"PONTOS":@106,"MEDIA DE AC
ERTO":
104 FORB=1T05:A=B+128
105 PRINT@77+A,HGS(8):@95+A,HNS(8):@109+A,HMS(8):
106 NEXTB:GOTO34
107 ' Instrucoes
108 PRINT@139,"O seu objetivo e impedir que o navio inimigo, ocu
pe os quadrantes com (":CHR$(143):") ate chegar a voce. Se oc
upado, voce tem que acertar o navio antes que o mesmo mude de se
tor,"
109 PRINT"pois do con-trario nao havera como recuperar o quadran
te,"PRINTTAB(11)"Voce tem 3 vidas e 4 niveis para jogar. Cada t
iro":
110 PRINT"va-le 10 pontos a serem somados ou diminuidos do seu
escore dependendo apenas de sua pontaria e a cada 200 pontos vo
ce muda de ni-vel. Apos todos serem ultrapassados, voce permanec
era no nivel 4 ate ceder ao inimigo,"
111 PRINT"e a cada vez que ultrapassar esse nivel, recebera uma
vida de bonus, ou 50 pontos caso ja possua 3,"PRINTTAB(11)"Use
(":CHR$(93):") e (":CHR$(94):") para mover seu canhao, a bar
ra de espaco para atirar e (":CHR$(91):") (":CHR$(92):
112 PRINT") para abortar o jogo,"PRINTTAB(21)"B O A S O R T E
113 PRINTTAB(18)"Para continuar ( ENTER ):
113 AS=INKEY$:IFAS=CHR$(13),113ELSERETURN

```

Missão Impossível (CP-500)

```

1 ' NNNN 1984 - MISSAO IMPOSSIVEL NNNN
2 ' NNNN FEITO POR AYRTON RIBEIRO DA COSTA JUNIOR NNNN
3 ' NNNN PARA MICROS COMPATIVEIS COM TRS80 MODELO III NNNN
4 AX=32739:CLS:GOSUB23:ONERRORGOTO19
5 GOSUB21:CLS:PRINTTAB(13)" M I S S A O I M P O S S I V E L ":I
PRINTTAB(14)STRING$(11,131):")STRING$(19,131):
6 PRINT@462,"Voce quer instrucoes ( S / N )":INPUTIS
7 IFIS="N"ORIS="n",9
8 IFIS="S"ORIS="s",GOSUB107ELSE6
9 CLEAR200:RANDOM=DIH(5),N(5),HNS(6),HGS(6),HMS(6):HGS(1)=M$AYRT
on:HNS(1)=0000
10 AC=0:01=0:02=0:W=1:W0=45:VI=3
11 IFHMS(1)0,17
12 ONERRORGOTO19
13 ' Variaveis
14 N1$=STRING$(3,176)+CHR$(190)+CHR$(188)+STRING$(4,176):A1$=STR
ING$(9,"")
15 N1$=CHR$(160)+CHR$(180):N2$=CHR$(184)+CHR$(190)+CHR$(190)+CHR
$(188)+CHR$(144)
16 A1$=STRING$(2,""):A2$=STRING$(5,""):GT$=CHR$(128)+CHR$(161)
+CHR$(160)+CHR$(134)+CHR$(131)+CHR$(137)+CHR$(144)+CHR$(146)+CHR
$(128)
17 CLS:FORT=1T05:H(T)=(T-1)*10+2:N(T)=0:NEXTT:PA=0
18 PRINTCHR$(23):PRINT@458,"P R E P A R E - S E":FORT=1T0500:NE
XTT:CLS:GOTO43
19 CLS:PRINTCHR$(23):PRINT@408,"T I L T":FORT=1T0100:SS=USR(128
00+RND(50)):SS=USR(12800+20-RND(10)):NEXTT:RESUMES
20 PP=628+(2*PI):PRINT@PP,STR$(PI+1):RETURN
21 CLS:PRINTCHR$(23):PRINTSTRING$(31,"W"):PRINT:PRINTTAB(7)"MISS
AO IMPOSSIVEL":PRINT:PRINTSTRING$(31,"W"):PRINT@534,"FEITO POR":
@648,"AYRTON R. COSTA JUNIOR":@796,"P - 1984":
22 FORT=1T02000:NEXTT:RETURN
23 N=VARPTR(AX):POKE16526,PEEK(N):POKE16527,PEEK(N+1):POKE16396,
165
24 FORI=AXTOAX+22
25 READY:POKEI,Y:NEXTI:RETURN
26 DATA 205,127,10,203,36,69,62,1,211,255,16,254,69,62,2,211,255
,16,254,37,32,239,201
27 FORT=0T0508STEP10:FORI=277T0267STEP-1:SS=USR(I+T):NEXTI,T:RETU
RN
28 FORT=1T0150:SS=USR(1900+T):POKE(15359+RND(1024)),238:FORU=1T0
5:NEXTU,T:FORU=50T02STEP-1:SS=USR(2560+U):NEXTU
29 CLS:IFVI0,PRINT@336,"Agora voce so tem":VI:"vidas(s).":GOTO
41ELSEPRINT@207,"Sinto, mas acabaram as vidas,"
30 IF010,HMS=LEFT$(STR$(001+00/(01+02)),5)+X"ELSEHMS="0.0
X"
31 PRINT@324,"Voce fez":AC:"pontos, acertou":01:"tiros(s) e errou
":02:"":@459,"Seu percentual de acerto e de ":HMS:
32 PRINT@593,"Para continuar ( ENTER )":
33 PS=INKEY$:IFPS=CHR$(13),33ELSER81
34 AY$=""PRINT@909,"Voce quer jogar de novo ( S / N )":
35 INPUTAY$
36 IFAY$="s"ORAY$="S",10ELSEIFAY$="n"ORAY$="N",NEWELSE34
37 FORT=1T050:NEXTT:FORI=2T050:SS=USR(7680+RND(I)):NEXTI:FORI=50
T02STEP-1:SS=USR(7680-I):NEXTI
38 CLS:W=W+1:W0=W0-10:IF W015,PRINT@337,"Voce passou pa
ra o nivel":W0:"":GOTO 41

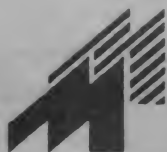
```

```

39 IFW=4,PRINT@323,"Agora voce permanecera no nivel 4 ate ceder
aos inimigos,"ELSEPRINT@321,"Voce conseguiu passar":W-4:"vez(
es), mas o desafio ainda continua,"
40 W0=15:IFW4,IFVI(3,VI=VI+1ELSEAC=AC+50
41 PRINT@469,"B O A S O R T E I":@594,"Para continuar ( ENTER )
":
42 BS=INKEY$:IFBS=CHR$(13),17ELSE42
43 ' Matriz 5x4
44 FORA=1T013:POKE15410+A,140:POKE15602+A,140:POKE15794+A,140:PO
KE15922+A,140:POKE16050+A,140:POKE16306+A,131:NEXTA
45 FORB=15475T016243STEP64:POKEB,149:POKEB+12,170:NEXTB:POKE1541
1,156:POKE15423,172
46 PRINT@118,"PONTOS":@182,AC:@311,"VIDAS":@500,"A L E R T A":@7
56," RECORDE ":@822,HNS(1):@886,HGS(1):FORT=1T0VI:POKE15735+T
,253:NEXTT
47 FORA=0T0768STEP192
48 FORB=15426+AT015472+ASTEP2
49 POKEB,45:NEXTB,A
50 FORA=0T050STEP10
51 FORB=15424+AT016222+ASTEP64
52 POKEB,2:NEXTB,A
53 PRINT@900,N1$:@963,N2$:
54 PI=RND(5)-1:PD=PI+1
55 PRINT@PI=10+1,N1$:
56 IFN(PD)(4,DD=15360+H(PD)+192*(N(PD)+1):POKEDD,238:SS=USR(456)
:IFN(PD)=3,GOSUB20ELSESE7ELSEVI=VI-1:GOTO28
57 GOSUB 63
58 N(PD)=N(PD)+1
59 PRINT@PI=10+1,A1$:GOTO54
60 POKEDD,128:IFN(PD)=3,POKE15361+PP,128
61 GOTO59
62 ' POSICAO ALIADO
63 FORY=1T0W0:X=PEEK(14400)
64 IFX=0,71ELSEIFX=24,101
65 IFX=32,PC=PA:PA=PA+10:FORT=1T010:NEXTT:GOTO68
66 IFX=64,PC=PA:PA=PA+10:FORT=1T010:NEXTT:GOTO68
67 IFX=128,GOSUB72:RETURN
68 IFPA(00PA)40,PA=PC
69 PRINT@900+PC,A1$:@963+PC,A2$:
70 PRINT@900+PA,N1$:@963+PA,N2$:
71 NEXTT:RETURN
72 ' Tiro
73 FORC=16261+PAT015365+PASTEP-64
74 POKEC,133
75 SS=USR(RND(20)+1292)
76 POKEC,128:POKE16261+PA,180
77 NEXTC
78 IFPI=10+1=C-15300,PRINT@PI=10+1,GT$:AC=AC+10:01=01+1:PRINT@1
82,AC:GOSUB27:IFAC/W=200,37ELSEGOTO60
79 02=02+1:IFAC0,AC=AC-10:PRINT@182,AC:
80 RETURN
81 ' Entrada no high-score
82 IFHMS(1)=""ANDAC0,HGS(1)=""HNS(1)=""
83 CLS:GG=0:ETS=""FORC=1T05
84 IFAC0VAL(HNS(C)),86
85 NEXTC:GOTO100
86 PRINTCHR$(23):PRINTTAB(6)"P A R A B E N S I",TAB(6)STRING$(1
5,CHR$(131)):PRINT@208,"Seu escore e",um dos 5 maiores do dia
":
87 PRINT"favor colocar seu nome ou apenas suas iniciais e apert
ar ( ENTER )":
88 POKE16012,244:POKE16014,245:POKE16016,246:PRINT@662,"- - -
-":
89 BS=INKEY$:IFBS=""ANDGG(24,PRINT@598+GG,CHR$(176)):FORT=1T05:N
EXTT:PRINT@598+GG,"":;GOTO89ELSEIFBS=CHR$(13),92ELSEIFBS=CHR$(8
)ANDGG(0,PRINT@598+GG,"":;ETS=LEFT$(ETS,(GG/4-1)):GG=GG-4:GOTO8
9
90 IFGG=24,89ELSEPRINT@598+GG,M$:;GG=GG+4:ETS=ETS+M$:GOTO89
91 ' Troca
92 HNS(6)=STR$(AC):HGS(6)=ETS:HMS(6)=HMS
93 M1=0:FORB=CT05
94 IFVAL(HNS(8)):(VAL(HNS(8+1)),GOSUB97
95 IFM1)0,93
96 NEXTB:GOTO100
97 M1$=HNS(8):M2$=HGS(8):M3$=HMS(8)
98 HNS(8)=HNS(8+1):HGS(8)=HGS(8+1):HMS(8)=HMS(8+1)
99 HNS(8+1)=M1$:HGS(8+1)=M2$:HMS(8+1)=M3$:M1=1:RETURN
100 ' Quadro do high-score
101 CLS:FORA=15365T016133STEP128:FORB=ATO+52:POKEB,131:NEXTB,A
102 FORA=15364T016068STEP64:POKEA,170:POKEA+23,191:POKEA+36,191:
POKEA+54,149:NEXTA:POKE16132,130:POKE16186,129
103 PRINT@71,"OS MELHORES DO DIA":@95,"PONTOS":@106,"MEDIA DE AC
ERTO":
104 FORB=1T05:A=B+128
105 PRINT@77+A,HGS(8):@95+A,HNS(8):@109+A,HMS(8):
106 NEXTB:GOTO34
107 ' Instrucoes
108 PRINT@139,"O seu objetivo e impedir que o navio inimigo, ocu
pe os quadrantes com ( ) ate chegar a voce. Se ocupado, voce
tem que acertar o navio antes que o mesmo mude de setor,";POKE
15572,238
109 PRINT"pois do con-trario nao havera como recuperar o quadran
te,"PRINTTAB(11)"Voce tem 3 vidas e 4 niveis para jogar. Cada t
iro":
110 PRINT"va-le 10 pontos a serem somados ou diminuidos do seu
escore dependendo apenas de sua pontaria e a cada 200 pontos vo
ce muda de ni-vel. Apos todos serem ultrapassados, voce permanec
era no nivel 4 ate ceder ao inimigo,"
111 PRINT"e a cada vez que ultrapassar esse nivel, recebera uma
vida de bonus, ou 50 pontos caso ja possua 3,"PRINTTAB(11)"Use
(":CHR$(93):") e (":CHR$(94):") para mover seu canhao, a bar
ra de espaco para atirar e (":CHR$(91):") (":CHR$(92):
112 PRINT") para abortar o jogo,"PRINTTAB(21)"B O A S O R T E
113 PRINTTAB(18)"Para continuar ( ENTER ):
113 AS=INKEY$:IFAS=CHR$(13),113ELSERETURN

```

Ayrton Ribeiro tem 23 anos, cursou 6 períodos de Engenharia Elétrica na AEVA e atualmente tenta o vestibular para Informática. É programador em BASIC, FORTRAN e PASCAL. Já foi usuário de um CP-200, um CP-300 e um DGT-100, estando agora com um Apple Senior.



PROGRAMAS PARA CP-400 COLOR 64 - TRS-80 COLOR COMPUTER



A MICROMAQ, o mais tradicional revendedor de software para a linha TRS-80 COLOR COMPUTER no Brasil, em conjunto com a MICRO SISTEMAS coloca à disposição dos usuários o maior catálogo de programas para esta linha.

JOGOS DE AÇÃO EM LINGUAGEM DE MÁQUINA

101 Cuber: (32K) ajude o cuber a enfrentar os inimigos enquanto a pirâmide muda de cor.	20.000
102 Trapfall: (16K) enfrente as armadilhas (Pitfalls) na caça ao tesouro.	25.000
103 Jr. Reverence: (32K) ajude Jr. a salvar seu pai do terrível Luigi.	25.000
104 8-Ball: (16K) para os amantes do jogo de bilhar.	25.000
105 Tênis: (32K) para os amantes do jogo de tênis.	25.000
106 Cyrus (Xadrez): (32K) para os amantes do jogo de xadrez.	30.000
107 Sea Dragon: (32K) emoção e suspense sob as águas.	20.000
108 Tubarão: (16K) um jogo para quem tem nervos de aço.	20.000
109 Vegas: (32K) sinta-se num cassino-çaça-niquel, cartas, loto, dados e 21.	20.000
110 Pic nic: (32K) ajude a formiga a estocar alimentos.	25.000
111 Moon Shuttle: (32K) destrua o príncipe das trevas.	25.000
112 Zaxxon: (32K) enfrente os perigos de uma plataforma espacial para destruir o robô Zaxxon.	25.000
113 Pooyan: (32K) defenda o seu vale da invasão dos lobos.	25.000
114 Frog: (32K) ajude o sapo a atravessar a rua e o rio.	20.000
115 Jet-L: (16K) viva as emoções do filme Retorno de Jedi.	20.000
116 Andrôide: (32K) elimine os andróides e saia do labirinto.	20.000
117 Astro-Blast: (32K) batalha espacial.	25.000
118 Pássaros: (16K) elimine os pássaros invasores.	20.000
119 Buzzard Bait: (32K) ataque os pássaros com sua lança.	20.000
120 Candy Co: (32K) coma doces e vitaminas para eliminar os inimigos.	25.000
121 Cashman: (32K) pegue o dinheiro e elimine os gatos (99 telas).	25.000
122 Clowns: (32K) fure os balões saltando na cama elástica.	25.000
123 Cosmic: (16K) futebol americano com naves espaciais.	20.000
124 Cpede: (16K) mate a centopéia e a aranha.	20.000
125 Demon Seed: (32K) destrua pássaros, sementes e a nave.	25.000
126 The King: (32K) salve a princesa raptada pelo King Kong.	20.000
127 Firecopt: (32K) apague incêndios e elimine incendiários.	20.000
128 Doodle Bug: (32K) estilo Pacman.	25.000
129 Fury: (32K) batalha aérea.	20.000
130 Gallax Attack: (16K) batalha espacial.	20.000
131 Gllaxons: (16K) batalha espacial.	20.000
132 Gobbler: (16K) tipo Pacman.	20.000
133 Grabbler: (32K) defenda-se dos inimigos em um duplo labirinto.	20.000
134 Grand Prix: (32K) corrida de carro.	20.000
135 Kron: (32K) 4 jogos diferentes em um.	20.000
136 Lunar: (32K) vença os obstáculos durante um passeio de Jeep na lua.	25.000
137 Mudpies: (32K) atire tortas e defenda-se dos cozinheiros.	20.000
138 Pedro: (32K) defenda o jardim dos animais.	20.000
139 Pinball: (32K).	20.000
140 Polaris: (32K) defenda os submarinos do ataque aéreo.	20.000
141 Draconia: (32K) salve os prisioneiros do espaço e fuja do dragão.	25.000
142 Bag-Man: (32K) roube o ouro e fuja dos mineiros.	25.000
143 Tut's Tomb: (32K) enfrente os perigos de uma caverna em busca do tesouro.	25.000
144 Willy's: (32K) transporte os números de um lado para outro sem ser derubado.	20.000
145 World's of Flight: (32K) simulador de vôo.	25.000
146 Mega Bug: (16K) fuja das baratas em um labirinto.	25.000
147 Bandits: (32K) caça ao tesouro em três mundos diferentes e 300 variações de jogo.	25.000
148 Poltergeist: pegue os objetos para Carol Anne.	25.000
149 Double Back: contorne as figuras sem esbarrar.	25.000
150 Storm Arrows	25.000
151 Time Fighter: vença os inimigos no túnel do tempo.	25.000
152 Super Pac II: estilo Pac Man.	25.000
153 Speed Race: corrida de carro.	25.000
154 Fly Tiger	25.000
155 Ice Hockey: partida de Hockey.	25.000
156 Out House: defenda seu dinheiro dos ladrões.	25.000
157 Packmaze: estilo Pac Man.	25.000
158 Pac-Tac: estilo Pac Man.	25.000
159 Robotron: destrua os robôs inimigos.	25.000
160 Tempest	25.000
161 Protetor: aventura espacial.	25.000
162 Venturer	25.000
163 Defense: defenda suas bases.	25.000
164 Quixc: preencha 75% de tela sem ser atingido.	25.000
165 Smurf: passeio na floresta.	25.000
166 Decathlon: 10 provas olímpicas.	25.000
167 Color Car: corrida de carro.	25.000

JOGOS DE AVENTURA COM ALTA RESOLUÇÃO GRÁFICA

201 Calixto: (32K) ajude o arqueólogo (prof. Lagarto) a recuperar o tesouro - em inglês.	25.000
202 Sea-Quest: (32K) recupere o tesouro perdido - em inglês.	25.000
203 Shennan: (32K) encontre o tesouro no fim do arco-íris - em inglês.	25.000

204 Sanctum: (32K) exorcize o demônio - em inglês.	25.000
205 Star Trader - mercador das galáxias.	30.000
206 Midle Kindgton - recupere os tesouros na catacumba.	30.000

JOGOS EDUCATIVOS

301 Jogos Educativos: (16K) série de nove jogos educativos para crianças de 3 a 6 anos abrangendo figuras, letras, nomes, números, soma, subtração e desenhos coloridos.	50.000
302 Matemática: (16K) ensina as quatro operações básicas em vários níveis de dificuldades.	30.000
303 Memória: (16K) é o jogo clássico da memória, duas figuras iguais.	30.000
304 Figuras Mágicas: (16K) associação de figuras e cores de seis maneiras diferentes. Para crianças de 3 a 6 anos - manual em inglês.	40.000
305 Letras Mágicas: (16K) ajude o bicho-papão a comer as letras certas. Para crianças de 3 a 6 anos - manual em inglês.	40.000
306 Números Mágicos: (16K) ajude o Grover a brincar com os números. Para crianças de 3 a 6 anos - manual em inglês.	40.000
307 Correio Eletrônico: (16K) ajude o Big Bird a entregar as correspondências nos lugares certos. Para crianças de 3 a 6 anos - manual em inglês.	40.000
308 Caça às Estrelas: (16K) jogo estratégico. Você tem que pegar as estrelas no céu. Para crianças com mais de 7 anos - manual em inglês.	40.000

APLICATIVOS COMERCIAIS

401 WRITTER II: (32K) editor de texto com as seguintes características: linha de até 240 caracteres na impressora e 51 colunas na tela. Capacidade para imprimir caracteres portugueses ou símbolos especiais (até 10). Paginação automática. Centralização automática. Manual em inglês com 90 páginas.	130.000
402 Elite-Cal: (16K) planilha eletrônica com as seguintes características: até 255 linhas e colunas. Manipula textos, números, operadores matemáticos, funções trigonométricas e funções estatísticas (máximo, mínimo, média). Emite gráficos e permite ordenar colunas e linhas. Manual em inglês e português - 20 p.	90.000
403 Color File: (16K) banco de dados que permite manipular 7 arquivos pré-definidos (endereços, despesas, investimentos...). Você também pode definir os seus próprios arquivos com campos alfabéticos ou numéricos. Manual em inglês com 10 páginas.	70.000

LINGUAGENS

501 Edtasm: (16K) Linguagem Assembler para o 6809 - MI.	100.000
502 Forth: (16K) Linguagem Forth para o 6809 - MI.	80.000
503 Logo: (32K) Linguagem educativa logo - MI.	120.000
504 Pascal - Linguagem Pascal.	100.000

UTILITÁRIOS

601 Color Kit: (32K) utilitário em Assembler que complementa o Color Basic com mais de 30 funções para facilitar a programação em Basic ou linguagem de máquina. Manual em inglês com 30 páginas.	90.000
602 Stripper: (16K) utilitário que permite compactar programas em Basic eliminando brancos, comentários e concatenando linhas.	50.000
603 Tiny Compiler: (16K) utilitário que permite compilar a maioria dos comandos Basic e extended Basic. Manual em inglês.	90.000
604 Super Screen: (16K) aumenta o tamanho da tela. O Color passa a trabalhar com 57 colunas e 24 linhas.	50.000
605 Disassembler: (16K) disassemblador de programas em linguagem de máquina.	50.000
606 Hamburg: (16K) permite analisar byte a byte qualquer programa Basic ou em linguagem de máquina. Manual em inglês.	60.000
607 Banner: programação de letreiro.	60.000
609 Cores 9: Editor Assembler.	80.000
611 Magic Box: converte programa de Basic TRS 80 p/TRS 80 Color.	90.000

SOFTWARE DE COMUNICAÇÃO

711 Color Terminat: (16K) software de comunicação para o projeto Girandão, Aruanda e Bancos de Dados Particulares. Transmite e recebe arquivos em Basic ou linguagem de máquina. BAUD RATE de 110 a 9600 em DUPLEX/HALF/FUL/ECHO. Tamanho da palavra: 7 ou 8 bits. Paridade par, ímpar ou nenhuma. Stop Bits de 1 a 9. Manual em inglês com 30 páginas.	140.000
---	---------

NOVIDADES

901 Composer: gerador de música.	80.000
902 Voice: gerador de som.	60.000
903 New Talk - gerador de som.	80.000
904 Música 2 - gerador de música.	90.000

TABELA

★ DE DESCONTO ★

até 65.000 - sem desconto	
de 66.000 até 115.000	5%
de 116.000 até 165.000	10%
de 166.000 até 215.000	15%
acima de 216.000	20%

Desejo receber os seguintes programas pelo(s) qual(is) pagarei a quantia de Cr\$ _____

PROGRAMAS: _____

NOME: _____

END.: _____

CIDADE: _____

UF.: _____

CEP: _____

Para tal, estou enviando um cheque nominal à ATI Editora Ltda., Av. Presidente Wilson, 165 - Grupo 1210 Centro, CEP 20.030 - Rio de Janeiro - RJ. Despesas de Correio incluídas.

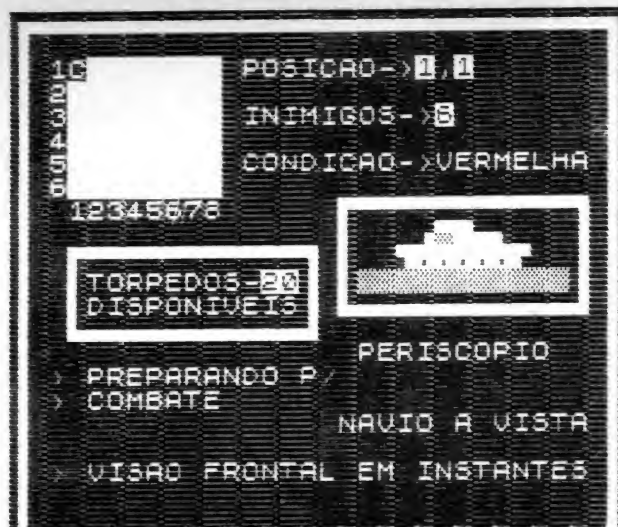
Rua Sete de Setembro, 92 - Lj. 106 - Tel. (021) 222-6088 - RJ

Submarinos em Ação

Frederico dos Santos Liporace

Jogos, especialmente os da linha Sinclair, são de dois tipos: inteligentes (xadrez, gamão) ou de ação (space invaders, pac-man e outros) e, para infelicidade do usuário, raramente encontramos um programa que reúna essas duas características.

Foi pensando nisso que bolei o "Missão Atômica Submarina" ou "M.A.S.". Com ele, creio que consegui reunir estratégia e ação.



DIGITAÇÃO

Devem ser reservadas quatro linhas REM para códigos hex. pois o programa utiliza o Assembler quando é necessário rapidez. Eis o tamanho de cada um deles:

- linha 1: Bloco 1 - tamanho 224 bytes.
- linha 2: bloco 2 - 576 bytes.
- linha 3: bloco 3 - 320 bytes.
- linha 4: bloco 4 - 508 bytes.

Bloco 1 — Contém várias sub-rotinas em Assembler que serão usadas pelo programa. Atenção: apesar de só serem reservados 224 bytes, você dará entrada com 255 códigos hex. Isso não afetará o andamento normal do programa, pelo contrário.

Bloco 2 - Guarda dados para formar a tela quando se está em mar minado.

Bloco 3 - Executa o jogo quando se está em mar minado.

Bloco 4 - Executa o jogo quando se está no quadrante de um navio inimigo.

Como em todo programa Assembler,

todo cuidado é pouco na hora de se reservar os espaços e entrar com códigos hex.

A listagem BASIC é usada quando não é necessária rapidez. Sobre ela apenas um comentário: foi usada, sempre que possível, a função VAL, que economiza alguns bytes mas reduz a velocidade. Se você é adepto da filosofia "quanto mais rápido melhor", creio que ela possa ser retirada sem maiores consequências.

O JOGO

Depois da apresentação o jogo começará. Inicialmente você terá que destruir seis navios, que estão aleatoriamente espalhados pelo oceano com apenas quinze torpedos disponíveis.

O oceano é formado por 48 quadrantes (de 1,1 a 8,8) e você só poderá se locomover para um quadrante adjacente.

Você tem à sua disposição um radar que funciona da seguinte maneira: es-

tando o seu navio no quadrante (4,5), o radar irá pesquisar os quadrantes (3,5); (5,5); (4,4) e (4,6) avisando se houver navio inimigo num desses sem dizer qual. O radar também não funciona nos quadrantes de borda.

Em cada quadrante se encontra uma das seguintes situações:

condição branca — nenhum inimigo no setor. O computador pede novas ordens.
condição amarela — mar minado. O inimigo espalhou minas explosivas e você terá que se desviar usando as teclas "6" e "7". Se houver colisão, o jogo acaba, senão 300 pontos são acumulados e o jogo continua.

condição vermelha — navio inimigo no quadrante. Você se defrontará e terá que destruir o inimigo usando as teclas "5" e "8" para locomoção e a tecla "0" para disparar um torpedo. O navio inimigo surgirá no lado esquerdo da tela e se deslocará para o outro lado. Você terá que atingi-lo antes que ele chegue ao lado direito, caso contrário o jogo termina. Se o navio for atingido, 1000 pontos são acumulados e o jogo continua.

O jogo termina quando você conseguir destruir todos os navios inimigos ou ser destruído. No primeiro caso, o jogo é reiniciado e os pontos acumulados. Boa sorte!!

Obs.: os blocos 2, 3 e 4 não estão preenchidos em sua totalidade, mas é necessário que se reservem os bytes designados em "tamanho", pois serão usadas instruções do tipo "CALL" e "JUMP-JP".

Frederico dos Santos Liporace estuda no Colégio São José, no Rio de Janeiro. Possui um TK-85 e desenvolve programas em BASIC e Assembler.

Suprimentos & acessórios

Excesso de perfeição é isto.



É preciso muito investimento em pesquisas para alcançar a tecnologia da Verbatim. O mundo todo sabe e usa seus produtos, porque confia na qualidade e no desempenho 100% livre de erros dos disquetes, testados um a um e únicos a excederem as normas padrão. Com as fitas magnéticas Verbatim,

o mesmo padrão tecnológico é exigido, mantendo assim, um desempenho muito acima da concorrência. São as únicas com garantia total de 5 anos, contra qualquer defeito de fabricação. Junte-se todas essas vantagens e, tenha em mãos, os produtos mais perfeitos, produzidos no Brasil pelo maior fabricante mundial de disquetes.

Central de Informações Verbatim
Na Grande São Paulo, disque 872-3418
Para as demais cidades do país, disque (011) 800-3418
Você esclarece qualquer dúvida, conhece nossa rede de distribuidores e não paga a ligação

 **Verbatim**

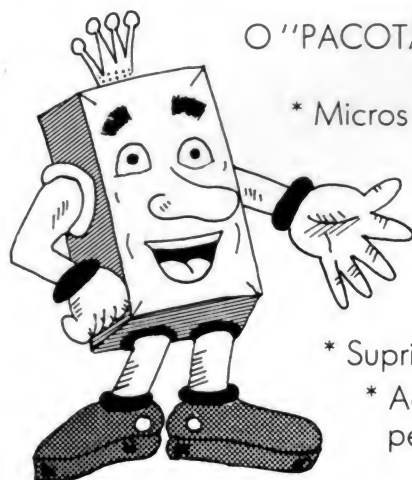
Supri- mentos & acessórios



Um centro de suprimentos com atendimento tão preciso quanto a qualidade dos seus produtos.



Rua Monte Alegre, nº 1312 - CEP 05014 - Telex (011) 39863
Fone: 263-3400 (Tronco Chave) - SOS-CPD: Central 815-3344 - BIP 5L93 - São Paulo - SP



O "PACOTÃO" OFERECE:

- * Micros
- * Software
- * Assistência técnica IBM/PC, XT e AT
- * Suprimentos
- * Acessórios periféricos

CONSULTE NOSSOS PREÇOS!

LIGUE JÁ!
(011) 276.8988



Rua Luiz Goés, 1894 — São Paulo
CEP 04043 — Telex: (011) 37755 DTRD

O usuário de micros, principalmente aquele que tem o seu em casa, além de conviver com o equipamento na escola ou no escritório, vira e mexe se vê diante de problemas com a assistência técnica, dificuldade em encontrar cabos e conectores e demora na entrega de peças de reposição, etc...

Não é difícil também encontrarmos usuários que se ressentem de melhores informações sobre onde encontrar o que precisam, seja a oficina autorizada para o seu micro, seja a loja onde comprar a fita indicada para o seu caso.

Cientes disso, a equipe, de MS resolveu que já estava na hora de prestar mais um serviço, atingindo ao mesmo tempo os dois lados da questão.



- Formulários Interprint
- Etiquetas Jac Tab
- Fitas Impressoras
- Disquetes de 5¼" e 8"

05413 - RUA LISBOA, 502 - TELS.: (011) 282.1602
64.0519

ENTREPOSTO TOTAL DE SUPRIMENTOS PARA INFORMÁTICA



É aquela que lhe devolverá o prazer de ficar em frente do seu monitor por tempo ilimitado.

MICROTELA possibilita que você continue com seu TV, filtrando e eliminando os reflexos, ao mesmo tempo que aumenta a resolução da imagem.

DELTA SOFT
MICROINFORMÁTICA LTDA.

Al. Lorena, 516 — CEP 01424
Tel. 283.3544 / 284.5516
Cx. Postal 18708 — São Paulo — SP.

Fornecemos também suporte exclusivo para monitores. Consulte-nos.

Se o assunto é Informática...
em Fortaleza procure a **Telemicro**

- comercialização de micros
- assistência técnica autorizada
- periféricos
- suprimentos
- interface e placas

- componentes eletrônicos
- programas comerciais
- desenvolvimento de sistemas
- estabilizadores
- modems



TELEMICRO

INFORMATICA COMERCIO E ENGENHARIA LTDA

Rua Cesidio de Albuquerque, 657
Cidade dos Funcionários
Tel.: (085) 239.3819 — CEP 60.000
Fortaleza — CE.

*Estamos lançando, a partir desta edição, o nosso **CADERNO DE SUPRIMENTOS E ACESSÓRIOS** que, assim, está abrindo um espaço nunca antes dedicado aos fornecedores desses pequenos instrumentos indispensáveis ao bom funcionamento do seu micro — e que representa um segmento importante do mercado de informática —, e a você leitor, que agora não precisa mais coçar a cabeça toda vez que seu equipamento “pifar”.*

*Consulte o “**CADERNO DE SUPRIMENTOS E ACESSÓRIOS MS** e você vai saber onde encontrar a assistência técnica autorizada para o seu equipamento e onde comprar as fitas, disquetes, cabos, papel, etc.*

épico

Comércio e Representações Ltda.

PRODUTOS E SERVIÇOS PARA PROCES. DE DADOS

Discos * Fitas magnéticas * Disketes
* Fitas Impressoras * Pastas *
Etiquetas * Formulário * Manutenção
e recuperação em discos magnéticos.

Av. Fagundes Filho, 745
Jabaquara

Fone: 579-7218
São Paulo - SP

Você escolhe seu fornecedor
pelo preço?
Pelo **atendimento** ou pelo prazo
de entrega?

Reúna todos os itens e
escolha o melhor

datamídia

suprimentos

- disquetes • fitas impressoras
- pastas • etiquetas
- arquivos para disquetes
- disquetes • fitas magnéticas
- formulários

DISCOS MAGNÉTICOS MARCA

CONTROL DATA

datamídia

- SÃO PAULO (011) 572.1118
- RIBEIRÃO PRETO (016) 625.1571
- RIO DE JANEIRO (021) 262.9458
1559

Suprimentos Prodata
uma boa impressão do que foi gravado



QUME 4 SPRINT
(importada)
• Cr\$ 70.000



FACIT 8000
POLIETILENO
CORRIGÍVEL
• Cr\$ 35.000



CENTRONICS 150/2
DISMAC (importada)
• Cr\$ 65.000

* Preços válidos até Agosto/85



PRODATA

Rua Henrique Ongari, 103
CEP 05038 — S. Paulo — Tels.: 864-8599 (linha tronco)

Representantes:

Rio de Janeiro: fone - 253.3481/Belo Horizonte: fones 225.9871 e
225.4235/ Curitiba: fones 263.3224, 262.8632
Porto Alegre: fones 26.6063 e 26.1319/ Recife: fone 227.2969.



rodada MS

Veja aqui uma interessante aplicação do programa "Código Morse à moda Sinclair" e descubra como usar seu micro para fazer...

CW sem gastar muito Q\$J

Erwin Hübsch Neto-PY2RNJ

Após algumas horas de utilização, com grande sucesso, do programa "Código Morse à moda Sinclair", publicado em MS nº 40, ocorreu-me a idéia de usá-lo para manipular diretamente o transmissor através de meu TK 85, transformando-o em um eficiente — e econômico — "keyboard". O primeiro passo foi realizar medições nas pistas da saída de expansão do micro, o que me levou a descobrir uma variação de sinal de 1.0V (sem caráter emitido) para 1.5V (durante a emissão de um caráter) na 8ª pista da direita para a esquerda, olhando-se o micro pela parte traseira (figura 1); a partir daí bastou polarizar um transistor de uso geral que, por sua vez, controla um relé, cujos contatos irão manipular o transmissor ou um oscilador de áudio.

O circuito de nossa pequena interface e sua lista de material estão na figura 2. Como se pode observar, é de grande simplicidade e a montagem poderá ser feita em forma de "aranha", em um pedaço de placa-padrão filetada, como no meu protótipo, ou, para os mais sofisticados, em uma plaquinha de circuito impresso especialmente confeccionada. Aos que o solicitarem, terei prazer em fornecer o esquema de adaptação da placa-padrão por mim utilizado.

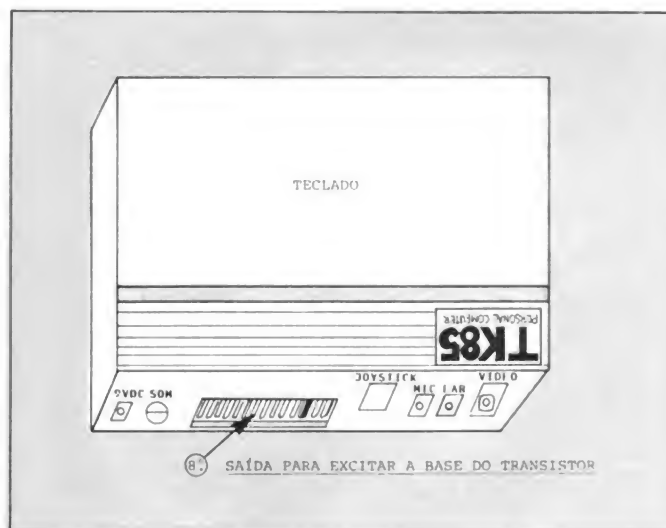


Figura 1

Para sua maior comodidade, a ATI Editora Ltda. coloca à sua disposição os seguintes endereços de seus representantes autorizados

**Micro
Sistemas**



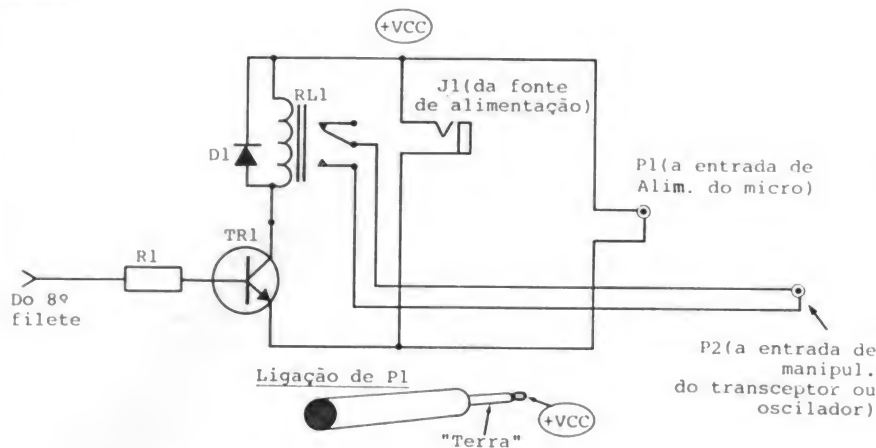
RIO DE JANEIRO
ATI Editora Ltda.
Av. Presidente Wilson, 165 — Gr. 1210
CEP 20030 — Tel: 262-6306

PORTO ALEGRE
Aurora Assessoria Empresarial Ltda.
Rua Uruguai, 35 — sala 622
CEP 90000 — Tel: (0512) 26-0839

SALVADOR
Marcio Augusto das Neves Viana
Rua Saldanha da Gama, 06/1º andar
CEP 40000 — Tel: (071) 242-6393

BELO HORIZONTE
Maria Fernanda G. Andrade
Caixa Postal 1687
Tel: (031) 335-6645

Figura 2



Lista de materiais:

TR1 – Transistor de uso geral NPN (BC238, BC548 ou equivalente).
 D1 – Diodo retificador comum (1N4001 ou equivalente).
 RL1 – Micro-relé para 6 Vcc (Christian-Zettler AZ 802-2C-6D ou equivalente).
 R1 – Resistor 270 Ohms 1/4 Watt.
 J1 – Jaque mono comum para ligação do plugue da fonte.
 P1 – Plugue mono comum para ligação à entrada 9V DC do TK 85.
 P2 – Plugue mono comum conforme entrada de manipulador do transceptor ou oscilador de CW.
 Diversos – Plaquinha de circuito impresso padrão, fios, solda, conector para ligação no 8º filete da expansão.

A conexão da interface ao micro é feita em sua parte traseira no “pente” para conexão da expansão, utilizando-se somente a 8ª pista, a contar da direita para a esquerda, conforme mostrado na figura 3. Nesta mesma figura pode-se ver como é feita a ligação à fonte de alimentação, utilizando-se a própria fonte do TK: o plugue P1 deverá ser ligado na entrada de alimentação do computador, e o plugue proveniente da fonte deverá ser conectado ao jaque J1, montado na própria placa do circuito.

Após terminada a montagem, conecte o circuito ao 8º terminal do “pente” da expansão. Tal conexão pode ser feita usando um conector apropriado para ligação a placas de circuito impresso, ou até mesmo uma pequena garra jacaré.

Feito isto, carregue o programa no micro, e não se preocupe se o relé vibrar durante o carregamento. Após carregado, teste-o escolhendo a velocidade 60 e o modo 3 (automático). Na saída dos contatos do relé (plugue P2), você poderá ligar um oscilador de áudio para prática de CW ou o seu próprio transcep-

A interface de CW RENSI RS 1050/A

A pós um respeitável QRX (SRI...), ocasionado pela virada do ano, finalmente a RODADA MS tem a satisfação de divulgar o resultado dos testes realizados com a interface de transmissão/recepção de CW RS 1050/A, da Rensi Eletrônica Digital Ltda (Caixa Postal 6661, CEP ... 01051, São Paulo-SP), gentilmente cedida pelos seus titulares, PY2 EMI-Renato e PY2 AIM-Sinésio, para apreciação e posterior sorteio entre os nossos leitores.

A boa impressão começa na ocasião do recebimento: muito bem embalado, o material é constituído da interface propriamente dita, de uma fita contendo o software necessário e de um manual de instruções que, embora de apresentação bastante simples, é tão detalhado (ao contrário da maioria dos manuais de equipamentos de informática) que não deixa qualquer dúvida ao usuário médio.

A interface RS 1050/A, compatível com praticamente todos os equipamentos da linha Sinclair disponíveis no mercado nacional, é de fácil instalação, bastando encaixá-la no conector de expansão do micro – no caso dos TK 82/83, ZX81 e NEZ 8000, a interface será conectada entre o micro e a expansão, de uso obrigatório, pois o programa exige um mínimo de 8 K. Suas principais características são: velocidades de 10 a 40 ppm na recepção (ajuste automático) e de 10 a 50 ppm na transmissão (ajuste por software), 10 memórias de até 255 caracte-



res cada uma e sinais especiais AR-SK-AS-KN e BT, não exigindo qualquer alteração ou adaptação no seu micro. A interface dispõe ainda de um LED para a calibração, um ajuste do tom de áudio e dois jacks, um para receber o sinal de áudio do receptor (RCVR) e outro para ser ligado à entrada de manipulador do transmissor (XMIT). Todas as precauções relativas a realimentação ou retorno de RF, que poderiam vir a prejudicar o funcionamento, são corretamente observadas no manual.

A utilização é tão simples quanto a instalação: após ser car-

regado o programa entra imediatamente em execução, dividindo a tela em duas partes, separadas por um sinal de menor em vídeo inverso (que indica o modo de recepção). A parte superior é destinada aos sinais recebidos e a inferior aos sinais transmitidos, e ambas possuem 10 linhas, com SCROLL automático; durante a transmissão, cujo modo é indicado por um sinal de maior em vídeo inverso, os caracteres vão se transformando em vídeo inverso conforme forem sendo transmitidos. Toda a operação é controlada por um menu, cujos comandos, de fácil memorização, estão muito

bem explicados no manual.

Durante a “prova de estrada”, ou seja, os testes nas faixas, o comportamento foi exemplar, sempre recebendo elogios dos colegas e sem apresentar quaisquer problemas. Como acontece com qualquer equipamento de recepção automática, foi notada uma certa dificuldade na recepção de sinais fracos ou sujeitos a QRM, bem como na discriminação entre dois sinais muito próximos e de intensidades semelhantes, o que pode ser contornado sabendo-se explorar os recursos do receptor ou através de um bom filtro de áudio, do tipo Realtom. O que é virtualmente impossível – e isto também acontece com qualquer equipamento, mesmo os mais sofisticados – é a recepção dos sinais dos “munhecas duros”, normalmente iniciantes no CW ou, de modo geral, da manipulação manual, não-eletrônica (batedor de cabeçote), em que as relações ponto-traço-espaco não são obedecidas. Em resumo, interessa muito mais a cadência do que a intensidade do sinal. Quando o QSO é entre duas “máquinas”, aí então é que se pode avaliar toda a potencialidade dessa interface.

Estão de parabéns o Renato e o Sinésio, pela ousadia de desbravar o mercado e pela qualidade de seu produto. Agradecemos a colaboração de PY2AQO-Luiz, PY2 DRD-Rodrigues e PY2EGY-Belso, cujos comentários foram de grande valia.

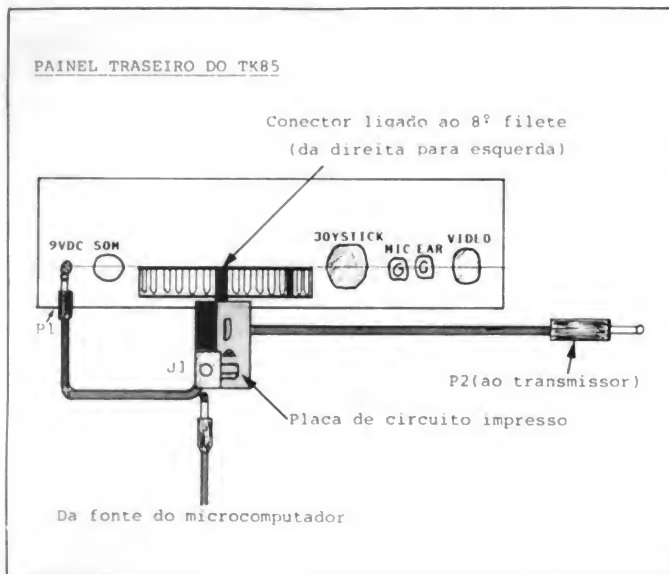


Figura 3

tor. Tenho já vários e vários QSO assim realizados, nas mais diversas velocidades, sem nunca ter encontrado nenhum problema.

Para aqueles que, como eu, não se sentiram satisfeitos com a má qualidade do som obtido através da TV ou em um rádio de FM, o oscilador de áudio da figura 4 é a dica do som perfeito: use-o para aprender CW, ou como monitor em aulas de CW no seu clube, por exemplo.

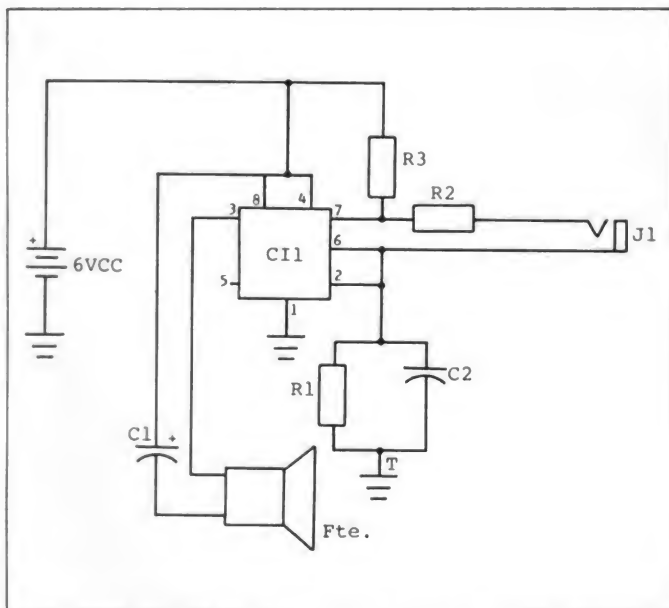


Figura 4 – Exemplo de um simples oscilador para prática de telegrafia que pode ser utilizado em conjunto com o micro.

A partir daqui, o único problema que surge ao se utilizar este programa é a falta dos sinais de pontuação normalmente utilizados nos QSO de radioamadores. Creio que o programa possa ser facilmente modificado para incluir tais sinais, mas permito-me deixar tal modificação a cargo de outro leitor da RODADA MS. Quem se habilita?

Vá o mais rapidamente possível para as faixas e não esqueça de dizer a todos que está operando via computador – se não o fizer, muitos colegas acostumados à sua “munheca dura”, ao ouvirem aquela QSD “redondinha”, vão pensar que existe um clandestino operando com o seu indicativo...

De PY1DWM

O trabalho publicado nesta edição, de PY2RNJ-Erwin, é uma interessante aplicação do programa Código Morse à Moda Sinclair (Ms nº 35), do Jorge A. C. Bettencourt Soares, para que o seu micro possa manipular um transmissor através de uma pequena interface, e constitui um exemplo de concretização de um dos mais caros objetivos da RODADA MS: a realimentação, ou efeito multiplicador, ou seja, modificações e/ou adaptações de trabalhos já publicados, ampliando a sua gama de utilização e o nosso elenco de colaboradores.

Correspondência recebida: de PY3IT-Pivatto, PY3ASD-Murillo, PT7VCH-Aquino; BI do CWRJ, BI do CWRL, O Jornal do Radioamador, órgão da LABRE DS/RJ; de PY5CIG-Alcione, colocando à disposição dos leitores os programas Arquivo de Comunicados e DXCC Cibernético compilados (em formato .CMD) através do ZBASIC, e de execução muito mais rápida; de PY5ADV/1-Armando, reportando a construção e a medição em bancada de bobinas de antena calculadas pelo Antena Dipolo Encurtada (MS nº 38), de PY2AQO, com resultados surpreendentemente exatos – 35,4 microH medidos contra 36,0 calculados! Ganhei de presente do Luiz uma antena dipolo encurtada para 80m, prontinha – foi só ligá-la junto com meu dipolo normal de 40m, formando um “bigode-de-gato” e sair ganhando as mais FB reportagens. Reporta ainda o Armando ter convertido o programa do Luiz para micros da linha APPLE, estando à disposição dos interessados. Os sinceros agradecimentos da RODADA MS e os parabéns ao Luiz e ao Armando.

Vejam (finalmente!) nesta seção as observações acerca da interface para transmissão/recepção de CW RS 1050/A, da RENSI ELETRÔNICA DIGITAL, gentilmente cedida por PY2EMI-Renato e PY2AIM-Sinésio, para apreciação e sorteio entre os nossos leitores; aguardem sensacional promoção para o sorteio. Em QSO recente, o Sinésio pediu-me para que divulgasse o próximo lançamento da interface de RTTY RSTY-1000, para micros das linhas TRS-80, TRS-80 Color, COMMODORE e APPLE, além dos programas de CW e RTTY distribuídos com as respectivas interfaces para a linha Sinclair e já gravados em cartuchos – é só encaixar o cartucho e o programa entra em execução! Parabéns ao Renato e ao Sinésio, e os votos de que continuem a nos brindar com essas maravilhas eletrônicas.

Antes de encerrar, desejo registrar o transcurso, a 5 de maio, data de nascimento do Marechal Candido Mariano da Silva Rondon, do Dia Mundial das Telecomunicações. Até a próxima, tudo de bom, e não deixem de prestigiar o nosso espaço. HPE CUAGN 73 ES GL FM PY1DWM.

A RODADA MS é coordenada por PY1DWM – Roberto Quito de Sant'Anna. Qualquer correspondência e/ou colaboração deve ser enviada aos seus cuidados, para a Av. Presidente Wilson, 165, grupo 1210, CEP 20030, Rio de Janeiro, RJ. Contatos diretos via Rodada do Micro (7097 KHz, das 16:00 às 18:00h). Patrulha da Madrugada (7055 KHz, das 22:00 às 23:00h) ou pelo telefone (0243) 54-3355, ramal 594.

Lista de materiais:

- CI1 – Circuito integrado 555.
- C1 – Capacitor eletrolítico 220 µF/16V.
- C2 – Capacitor 0,1 µF, cerâmica.
- R1 – Resistor 1M Ohm 1/4 Watt.
- R2 – Resistor 5,6 K Ohm 1/4 Watt.
- R3 – Resistor 10 K Ohm 1/4 Watt.
- J1 – Jaque mono comum conforme plugue P2 do circuito proveniente do micro.
- FTE – Alto-falante comum ou fone de 8 Ohms.
- Bateria – quatro pilhas pequenas em série.

Erwin Hübsch Neto tem 19 anos e é radioamador desde 1980. Estuda em curso profissionalizante para Técnico em Eletrônica e possui um TK-85, procurando utilizá-lo junto à sua estação de radioamador, para os mais variados serviços.

MS**SERVIÇOS** Serviços Serviços Serv**ASSISTÊNCIA
TÉCNICA
AUTORIZADA****Computer Service**

Microcomputadores
IBM PC, APPLE, TRS-80
Nacionais compatíveis
Drives, Impressoras
Consulte-nos sobre
Contratos de manutenção

Av. Alm. Barroso, 91 - gr. 1.111
Tel.: (021) 262-1886

C U R S O S de HARDWARE ou SOFTWARE por

CORRESPONDÊNCIA ou PESSOALMENTE C/AULAS PRÁTICAS

- **ELETRÔNICA DIGITAL I e II**
→ Prática em KITS + apostila encadernada.
- **MICROPROCESSADORES**
Z80 - 8085 - 8086 - 8088 - 6502
→ Prática nos KITS ZHardware e Banana 85 + apostila encadernada.
- **MANUTENÇÃO DE MICROCOMPUTADORES**
TRS80 - CP500 - DGT100 - NAJA - SYSDATA
→ Prática de manutenção com sofisticados equipamentos + apostila encadernada + esquema de todos os computadores.
- **MANUTENÇÃO DE PERIFÉRICOS**
DRIVES - IMPRESSORAS - MONITORES - INTERFACES
→ Prática de manutenção com sofisticados aparelhos + apostila encadernada + esquemas dos Periféricos.

- **INTRODUÇÃO à COMPUTAÇÃO**
→ Prática de manuseio e verificação das partes do computador e suas unidades + apostila encadernada.
- **BASIC BÁSICO e AVANÇADO**
→ Prática de programação nos computadores da "Hardware" + apostila encadernada.
- **COBOL PARA MICROCOMPUTADORES**
→ Prática de programação nos computadores da "Hardware" + apostila encadernada.
- **ASSEMBLER ZILG e INTEL**
(Z80 e 8085)
→ Prática de programação nos computadores ZHardware - Banana 85 - CP500 - TK83 - DGT100

ATENÇÃO: INSCRIÇÕES ABERTAS
HARDWARE CURSOS - INDÚSTRIA DE INTERFACES - ASS. TÉCNICA
- COMPONENTES ELETRÔNICOS
R. SAMPAIO VIANA, 232 - Rio Comprido - CALL (021) 234-7873 - RJ

**ALBAMAR
ELETRÔNICA LTDA.**

**FITAS CASSETES
TAMANHOS
C5 C10 C15 C20
C30 e outros**

- **FITAS MAGNÉTICAS**
1200 e 2400 pés
- **VHS — BETAMAX**
De T5 a T120
- **DISKETTES**
5 1/4 e 8"

Rua Conde de Leopoldina,
270-A São Cristóvão — R.J.
Tels.: (021) 580-6729
580-8276



Na ADDRESS você devora
qualquer tipo de

Exclusivo método de ensino
VIDEOTEACH que se utiliza da
mais moderna técnica VISUAL
o video-cassete.
Edição microcomputarizada.
Curso de BASIC TOTAL, e de
APLICATIVOS apple II.
**TURMAS ESPECIAIS
PARA EMPRESAS**

FAÇA SUA RESERVA JÁ PELOS
TELEFONES:
011 211-5348 e 011 212-0370
ADDRESS

Video
Computer
Connection
apple marca registrada apple computer

**MICROEQUIPO**

COMPUTADORES E PERIFÉRICOS

**UNITRON
MICROCRAFT**

**VENDAS
LEASING**

**PROGRAMAS
CURSOS
ASSISTÊNCIA
TÉCNICA**

Av. Mal. Câmara, 271 s/loja 101
Tel.: (021) 262-3289 — R.J.

**SUCOMP**

MICROCOMPUTADORES PROFISSIONAIS EBC E PERIFÉRICOS

* Onde sua configuração mini-
ma é igual a máxima dos
computadores pessoais



SOFTWARE

- Controle de Restaurantes
- Controle de Produtos/Vendas
- Folha/Contabilidade/Controle de Estoque Integrado

MODEMS TSL

- Círculo-1275
- Analógicos — Banda Base
- Sincronos — Assíncronos



SUPRIMENTOS

- Disketes 8" e 5 1/4
- Fitas Impressoras
- Discos e Fitas Magnéticas

SUCOMP-COMÉRCIO E SERVIÇOS LTDA.

Av. Marechal Floriano, 143-Gr. 701-CEP: 20080-RJ Tel.: (021) 263-8813
ATENDEMOS POR REEMBOLSO POSTAL

MICRO BUG

AGORA COM CARTÃO DE REFERÊNCIA
O projeto MICROBUG, desenvolvido pela equipe do CPD de MICRO SISTEMAS, foi idealizado para auxiliar a exploração dos variados recursos existentes nos micros da linha SINCLAIR.

Com o MICROBUG você poderá criar, ler, alterar, gravar, imprimir, além de copiar, compactar e analisar programas escritos tanto em BASIC quanto em Assembler. Agora, ao comprar a fita MICROBUG você recebe o **Cartão Especial de Referência**, contendo a descrição de todos os comandos e instruções do sistema. E TEM MAIS: quem comprar o MICROBUG tem um desconto especial na aquisição das edições MS 31 a 39 — cada exemplar custa só Cr\$ 1.500!
FAÇA JÁ O SEU PEDIDO.

**Micro
Sistemas**

CONHEÇA A INFORMÁTICA ATRAVÉS DOS LIVROS DA CIÊNCIA MODERNA COMPUTAÇÃO EDITORA.

assinale as publicações que deseja receber

- ☐ PALMER — 20 jogos inteligentes em applesoft. Cr\$ 13.500, para toda linha apple inclusive TK-2000
- ☐ ROCHA NETTO — Basic com Programação Estruturada. Para linha Sinclair — CP-200 — TK-85 Cr\$ 14.000.
- ☐ CHIAPPETTA — Wordstar: Guia Compilado do Usuário. Para todos os micros que usam CP/M Cr\$ 16.000.
- ☐ MENDES JR. — 30 Programas para TRS-80 Color computer e Similares Nacionais: CP-400, LZ Color 64 e Codimex 6809 Cr\$ 15.900.

Nome _____

Endereço _____ CEP _____

Cidade _____ Estado _____

Junte cheque nominal à Ciência Moderna Computação Ltda.

Nº _____ Banco _____

no valor de _____ e envie seu cupom para:

**CIÊNCIA MODERNA COMPUTAÇÃO**

Av. Rio Branco, 156 Loja SS 127 (Subsolo) — CEP 20 043
(Ed. Avenida Central) Tels. 262-5723 — 240-9327 —
Caixa Postal 2848 20001 — Rio de Janeiro — RJ.



Envie suas dicas para a Redação de MICRO SISTEMAS na Av. Presidente Wilson, 165 — grupo 1210. Centro, Rio de Janeiro, RJ. CP. 20030

Linha SINCLAIR

Cronômetro

Digite este pequeno programa e ponha em seu micro um cronômetro que marca minutos e segundos.

Sérgio Kocinas — SP

```
5 REM CRONOMETRO
10 CLS
15 LET M=0
20 LET S=0
25 PRINT M;TAB 2;" ":"S
30 LET S=S+1
35 PRINT AT 0,3;S
40 IF S=59 THEN GOTO 60
45 FOR I=0 TO 5
50 NEXT I
55 GOTO 30
60 LET S=0
65 LET M=M+1
70 IF M>59 THEN RUN
75 PRINT AT 0,0;M;TAB 3;"0 "
80 FOR I=0 TO 6
85 NEXT I
90 GOTO 30
```

Linha SINCLAIR

Destrave em high speed

Use esta pequena dica para desproteger programas gravados em High Speed.

```
1 FAST
2 GOTO VAL "USR 8630"
<NEW LINE>
```

Ao ser carregado, o programa apresentará erro C/0.

Você ainda pode, em substituição ao GOTO, utilizar: PRINT-LPRINT-LIST-LLIST-GOSUB e PAUSE que o efeito será o mesmo.

David Jones Kulkys — SC

Linha TRS-80

Entre direto no BASIC disco

Ao chamar o BASIC, estando o computador no DOS, são feitas duas perguntas a respeito do número de arquivos e da memória usada. Para respondê-las, você normalmente tecla ENTER para cada uma delas e assim chega-se ao BASIC. Para evitar essa passagem, muitas vezes desnecessária, estando o computador no DOS, digite BASIC, tecla a seta para a direita e <ENTER>. O computador passará direto para o BASIC DISCO respondendo automaticamente àquelas perguntas.

José Luiz Câmara — RJ

Linha COLOR

Pressione qualquer tecla

Freqüentemente é necessário interromper o processamento de um programa até que o usuário esteja pronto para continuar. Nesses casos é comum o uso de rotinas do tipo:

```
5000 PRINT"APERTE QUALQUER TECLA PARA CONTINUAR"
5010 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 5010
```

Quando a quantidade de pausas é tal, que torna-se deslegante ou enfadonho digitar diversas linhas iguais a essa, a solução é usar o seguinte artifício:

- Inclua no seu programa uma linha do tipo: I P1 = 44539 (pode ser qualquer variável);
- toda vez que houver uma pausa, utilize a instrução EXEC P1.

Cláudio Costa — RJ

Linha Sharp PC

Retorno automático de papel

No momento em que o PC-1500 é ligado, há a inicialização do Plotter/impressora com um conseqüente avanço de papel de aproximadamente 2cm.

Para retornar automaticamente o papel, basta usar a seguinte linha de programa:

```
1:ARUN :IF PEEK
&79EF=0 THEN LF
-5:END
```

A única restrição é que o micro deve ser desligado anteriormente no modo RUN.

Aldo Rodrigues da Costa — MG

Linha TRS-80

Reta

Esta pequena dica permite que se trace uma reta passando por dois pontos representados pelas coordenadas (X1, Y1) e (X2, Y2). Para se usar X1 maior que X2, troque o STEP para -0.1.

```
10 CLS
20 INPUT"DE AS COORDENADAS (X1,Y1)
";X1,Y1
30 INPUT"DE AS COORDENADAS (X2,Y2)
";X2,Y2
40 FOR I=X1 TO X2 STEP 0.1:SET(I,F
IX(((Y2-Y1)*I+X2*Y1-X1*Y2)/(X2-X1)
))
50 NEXT I
```

Heriberto Fuertes e Antônio Ferreira — BA

Linha SINCLAIR

Mensagem senóide

Com esta dica, seu nome rolará na tela obedecendo as regras da função seno:

```
10 FOR F=1 TO 1000 STEP 3
20 SCROLL
30 PRINT AT 21.8+8*SIN (F/32+PI), "MARCELO CONTART"
40 NEXT F
50 RUN
```

Modifique a linha 30 do programa para:

```
30 PRINT AT 21.8+8*SIN (F), "MARCELO CONTART"
```

É possível criar várias outras equações semelhantes, bastando um pouco de imaginação e raciocínio.

Marcelo Contart — SP

Linha TRS-80

Painéis eletrônicos

Estas duas pequenas dicas simulam um painel luminoso e rotativo. A primeira só funciona em Disk BASIC, mas pode ser adaptada para o BASIC residente retirando-se o comando DEFFN MS(I)=MID\$(A\$, I, 2); e substituindo-se todos os FNMS(I) das linhas 20, 30 e 40 para MID\$(A\$, I, 2). A linha 60 funciona como pausa e pode ser alterada. A mensagem deve ter tamanho par e, caso contrário, deve ser acrescentado um espaço no começo ou no final.

```
10 CLS:DEFINT A-Z:CLEAR1000:DEFFN MS(I)=MID$(A$, I, 2):A$="MENSAGEM":A=LEN(A$):L$=CHR$(143):P=960+(32-A/2):REM MENSAGEM DEVE TER TAMANHO PAR
20 FOR I=1 TO ASTEP 3:A1$=A$+FNMS(I)+L$:NEXT A1$=LEFT$(A1$, A)
30 A2$=LEFT$(A$, 1)+L$:FOR I=3 TO ASTEP 3:A2$=A2$+FNMS(I)+L$:NEXT
40 FOR I=2 TO ASTEP 3:A3$=A3$+L$+FNMS(I):NEXT
50 PRINT AT P, A1$:GOSUB 60:PRINT AT P, A2$:GOSUB 60:PRINT AT P, A3$:GOSUB 60:GOTO 50
60 FOR I=1 TO 25:NEXT:RETURN
70 REM LUZES ROTATIVAS
```

A segunda dica simula um painel rotativo:

```
10 DEFINT A-Z:A$="MENSAGEM":A=LEN(A$):P=960+(32-A/2):CLS
20 FOR I=0 TO A-1:PRINT AT P, RIGHT$(A, A-I):LEFT$(A$, I):AT P, STRING$(A, 32):FOR J=1 TO 25:NEXT:NEXT:GOTO 20
30 REM ROTACAO DE STRINGS
```

Marcos Portnoi — BA

Linha TRS-80

Circunferências

Trace uma circunferência no vídeo, onde R é o raio, o X do centro é dado por A e o Y do centro por B.

```
10 CLS
20 INPUT "DE O RAI0":R:INPUT "DE O X DO CENTRO":A:INPUT "DE O Y DO CENTRO":B
25 CLS
30 FOR I=0 TO 360:SET (FIX(A+R*COS(I)),FIX(B+(R/2)*SIN(I))):NEXT I
```

Heriberto Fuenes Ferreira — BA

Linha COLOR

PEEKs e POKEs

Indique o endereço inicial de um programa BASIC:

PEEK(25)*256+PEEK(26)

Indique o endereço final de um programa BASIC:

PEEK(27)*256+PEEK(28)

Indique o endereço de início das variáveis STRING:

PEEK(29)*256+PEEK(32)

Indique o endereço final das variáveis STRING:

PEEK(31)*256+PEEK(32)+1

Este PEEK retorna um número menor que 128, se um programa BASIC parou devido a um comando END, ou retorna um número maior ou igual a 128, se um programa BASIC parou devido a um comando STOP:

PEEK(6)

Marcel T. da Fontoura — RJ

Linha SINCLAIR

Retire o caráter da tela

Retire da tela o caráter cujo código se encontra no endereço 16514 com esta pequena rotina de 19 bytes em linguagem de máquina.

```
16514 - 00 2A 0C 40 3A B2 40 01
          D6 02 ED B1 C0 2B 36 00
          23 18 F7
```

Para testar digite:

```
10 LET A$="AABBCCDDEEFFGGHHIIJJ
KKLLMMNNOOPP"
20 FOR N=0 TO 21
30 PRINT AT N,0;A$
40 NEXT N
50 INPUT C$
```

```
60 POKE 16514, CODE C$
70 RAND USR 16515
80 GOTO 50
```

Dê RUN e digite qualquer caráter, presente ou não no vídeo, e observe o resultado. Não coloque o código de NEWLINE (118 em decimal ou \$76 em hexa) no endereço 16514 como dado da rotina, pois o arquivo de imagem ficará confuso e você fatalmente perderá o controle do teclado.

Cláudia Eleone Gomes — RJ

Linha TRS-80

Círculo na tela

Esta rotina cria um círculo, no vídeo, com um raio dado.

```
100 INPUT "ENTRE RAI0":RA
110 CLS:KX=64:KY=23:Q=64+RA
120 X=ABS(KX-Q):Y=X*5/7
130 T=Y*7/5:IF X>T THEN T=X
140 FOR HJ=0 TO 2*3.1415 STEP 1/T
150 Z1=COS(HJ)*X+KX:Z2=SIN(HJ)*Y+KY
160 IF Z1<0 OR Z2>127 OR Z2<0 OR Z2>47 THEN 180
170 SET(Z1,Z2)
180 NEXT
```

Fernando Osvaldo Oliveira Jr. — SC

Software Industrial

A LABO está completando seis anos de fundação lançando, em todo o país, a sua mais nova ferramenta de auxílio à produção: o PLANCOI — Planejamento e Controle Industrial.

Quarenta por cento dos clientes da LABO são indústrias, e é dentro deste contexto que o PLANCOI surge como auxiliar na composição dos custos e posterior planejamento da produção. O software é modular, roda nos minis 8038 e 8043, foi escrito em BASIC e é flexível a ponto de ser adaptável a cada caso.

A PLANCOI visa indústrias de médio e grande porte, contando com módulos como Administração de Materiais; Planejamento e Controle de Produção e Custo Industrial. O endereço da LABO é: Av. Nações Unidas, 13797 bloco II 17º andar tel.: (011) 533-1144 (SP).

Folha de Pagamento

A **ESCOM**, de Belo Horizonte (MG), está comercializando uma folha para micros com CP/M, 64 Kb, duas unidades de disco flexível e impressora. O programa foi escrito em COBOL 80, vem acompanhado de manual e permite o controle de 250 funcionários na sua configuração mínima.

A **ESCOM** garante que o software foi adaptado às leis brasileiras, gerenciando mensalistas, semanalistas ou autônomos. O endereço da empresa é Rua Espírito Santo 1204/307, tel. (031) 226-1023, MG.

Ivanita II

Depois do sucesso da placa Ivanita, que permite a acentuação nos micros da linha Apple, a empresa Ivanita está lançando uma segunda versão da placa, na qual as letras maiúsculas já aparecem acentuadas no vídeo. A Ivanita II também trabalha com CP/M 80 colunas, BASIC e Pascal. A nova placa já está pronta porém está recebendo uma proteção especial contra cópias, e será colocada no mercado no final deste mês. A Ivanita II poderá ser encontrada nas lojas especializadas e seu preço será de 15 ORTN. Havendo necessidade de troca da Eprom da impressora, isso já está incluído no preço.

Cross no Apple

A Data Shopping colocou novo software no mercado, desta vez direcionado à área de esportes, mais especificamente o motociclismo. O sistema processa dados (tempos, penalidades, largada, non-stop etc. dos enduros de regularidade, emitindo relatórios como relação geral de pilotos; relatório de largada; classificação final e desempenho individual na prova. Seu preço fica em torno de 90 ORTN, e para maiores informações contactar a Data Shopping, que fica na rua Maciel Pinheiro, 365 — 1º andar, Centro. Campina Grande, Paraíba. Tel.: (083) 321-9353.

Read Datamicro

A Datamicro planeja para o mês de agosto dois cursos especiais: Micro-Mulher e Sistemas de Gerenciamento de Bancos de Dados. Micro-Mulher começa dia 06 e custa Cr\$ 185 mil cruzeiros, com carga horária de vinte horas e turmas de oito alunas. Sistemas de Gerenciamento requer conhecimento de linguagem de alto nível, operação de um CP-500 e noções de CP/M. São 48 horas/aula divididas em dois módulos, com um preço total de Cr\$ 590 mil.

A Datamicro fica em Ipanema na Rua Visconde de Pirajá, 547/211 — tel. (021) 511-0395 Rio de Janeiro (RJ).

Sintetizador de Voz

A Palm Informática, de Curitiba, empresa que há oito meses produz os cartuchos usados no videogame Atari, está lançando uma placa sintetizadora de voz para micros compatíveis com Apple. O sintetizador possui duas opções para funcionamento, permitindo que as palavras sejam ditas em inglês ou português, em ambos os casos com a pronúncia correta.

Além disso, a placa possui um

minidicionário de três mil palavras para traduções do português para o inglês. O sintetizador vem acompanhado de manual e software e custa Cr\$ 330 mil. A comercialização é feita via reembolso, e os pedidos devem ser encaminhados para Palm Informática, rua Augusto Stelfeld, 1.314 — Curitiba — Paraná, CEP 80.000. Outras informações pelo tel.: (041) 224-5946.

SOFTWARE NASAJON

FOLHA DE PAGAMENTO

40 ORTN'S

Faz a Folha de Pagamento de sua empresa, emitindo relatórios como Guia de IAPAS, Guia de FGTS, Relação de Empregados, Relação para I.R., Relação para Banco, Informe de Rendimentos, Acumulados Anuais, RAIS e Recibo de Pagamento. A folha pode ser semanal ou mensal. As tabelas são modificadas pelo próprio usuário. Permite também, adiantamentos de salário, reajuste salarial, alterações de acumulados e outras funções que agilizem o processamento da Folha de Pagamento da empresa.

CONTABILIDADE

30 ORTN'S

A Contabilidade de um mês em 2 Horas! Este Sistema permite o cadastramento de históricos padronizados e de plano de contas com até 5 níveis. Emite Diário, Razão, Balancete, Balanço, Demonstração de Resultados, Demonstração de Lucros e Prejuízos acumulados, Listagem por centro de custo e extrato de contas, entre outras funções.

CONTROLE DE ESTOQUE

20 ORTN'S

Controla o estoque de itens com Especificação, Estoque Mínimo, Unidade, Fornecedor, Localização e outras informações relacionadas no item como Custo Médio, Entradas e Saídas no período, etc. Fornece Listagens Geral e Parcial dos produtos, Listagem Físico-Financeira, Listagem dos produtos abaixo do estoque mínimo, Lista de Preços e Etiquetas, entre outras. Admite também, Reajuste de Preços, Alteração de Dados e Exclusão de Produtos.

Compatíveis com as linhas TR5-80 e Apple.



Um jeito fácil de resolver os problemas de seu computador.

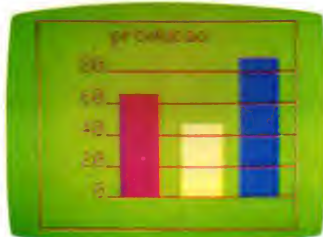
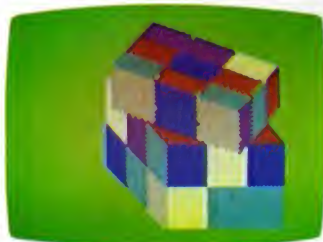
Av. Rio Branco, 45 - sala 1.311
Rio de Janeiro - CEP 20.090
Tels.: (021) 263-1241 e 233-0615

Estaremos presentes na Feira de Informática da SUCESU — de 23 a 29 de setembro em São Paulo, no Pavilhão Anexo do Anhembi. Visite-nos.

CP400

MICROCOMPUTADOR-COLOR

VOCÊ TEM QUE ESTAR PREPARADO PARA SE DESENVOLVER COM OS NOVOS TEMPOS QUE ESTÃO AÍ. E O CP 400 COLOR É A CHAVE DESSA EVOLUÇÃO PESSOAL E PROFISSIONAL.



POR QUÊ?
PORQUE O CP 400 COLOR É UM COMPUTADOR PESSOAL DE TEMPO INTEGRAL: ÚTIL PARA A FAMÍLIA TODA, O DIA INTEIRO.

NA HORA DE SE DIVERTIR, POR EXEMPLO, É MUITO MAIS EMOCIONANTE PORQUE, ALÉM DE OFERECER JOGOS INÉDITOS, É O ÚNICO COM 2 JOYSTICKS ANALÓGICOS DE ALTA SENSIBILIDADE, QUE PERMITEM MOVIMENTAR AS IMAGENS EM TODAS AS DIREÇÕES, MESMO. NA HORA DE TRABALHAR E ESTUDAR, O CP 400 COLOR MOSTRA O SEU LADO SÉRIO: MEMÓRIA EXPANSÍVEL, PORTA PARA COMUNICAÇÃO DE DADOS, SAÍDA PARA IMPRESSORA, E UMA ÓTIMA NITIDEZ COM IMAGENS COLORIDAS.

COMO SE TUDO ISSO NÃO BASTASSE, A PROLOGICA AINDA OFERECE A GARANTIA DE QUALIDADE DE QUEM É LÍDER NA TECNOLOGIA DE COMPUTADORES, E O PREÇO MAIS ACESSÍVEL NA CATEGORIA.

NUMA FRASE: SE VOCÊ NÃO QUISER CHEGAR ATRASADO AO FUTURO, COMPRE SEU CP 400 COLOR IMEDIATAMENTE.

EMOÇÃO E INTELIGÊNCIA NUM EQUIPAMENTO SÓ.

• MICROPROCESSADOR: 6809E COM



ESTRUTURA INTERNA DE 16 BITS E CLOCK DE FREQUÊNCIA DE ATÉ 1.6 MHZ.

- POSSIBILITA O USO DE ATÉ 9 CORES, E TEM UMA RESOLUÇÃO GRÁFICA SUPERIOR A 49.000 PONTOS.
- MEMÓRIA ROM: 16K BYTES PARA SISTEMA OPERACIONAL E INTERPRETADOR BASIC.
- MEMÓRIA RAM: O CP 400 COLOR ESTÁ DISPONÍVEL EM DOIS MODELOS:



- MODELO 16K: EXPANSÍVEL A 64K BYTES.
- MODELO 64K: ATÉ 64K BYTES QUANDO USADO COM O NOVO DISK-SYSTEM, CP 450.

- O CP 400 COLOR DISPÕE DE CARTUCHOS DE PROGRAMAS COM 16K BYTES DE CAPACIDADE, QUE PERMITEM O CARREGAMENTO INSTANTÂNEO DE JOGOS, LINGUAGENS E APLICATIVOS COMO: BANCO DE DADOS, PLANILHAS DE CÁLCULO, EDITORES DE TEXTOS, APLICATIVOS FINANCEIROS, APLICATIVOS GRÁFICOS, ETC.
- SAÍDA SERIAL RS 232 C QUE PERMITE COMUNICAÇÃO DE DADOS. ALÉM DO QUE, ATRAVÉS DESTA PORTA, VOCÊ PODE CONECTAR

QUALQUER IMPRESSORA SERIAL OU ATÉ MESMO FORMAR UMA REDE DE TRABALHO COM OUTROS MICROS.



- PORTA PARA GRAVADOR CASSETE COM GRAVAÇÃO E LEITURA DE ALTA VELOCIDADE.
- SAÍDAS PARA TV EM CORES E MONITOR PROFISIONAL.
- DUAS ENTRADAS PARA JOYSTICKS ANALÓGICOS QUE OFERECEM INFINITAS POSIÇÕES NA TELA, ENQUANTO OUTROS TÊM SOMENTE 8 DIREÇÕES.
- AMPLA BIBLIOTECA DE SOFTWARE JÁ DISPONÍVEL.
- ALIMENTAÇÃO: 110-220 VOLTS.

VEJA, TESTE E COMPRE SEU CP 400 COLOR NOS MAGAZINES E REVENDEDORES PROLOGICA.

TECNOLOGIA
PROLOGICA



CP

COMPUTADORES PESSOAIS

RUA PTOLOMEU, 650 - VILA SOCORRO
SÃO PAULO, S.P. - CEP 04762
FONES: (PBX) 523-9939/548-0749/548-4540



QUEM TEM UM, TEM FUTURO.

A Microdigital lança no Brasil o micro pessoal de maior sucesso no mundo.

A partir de agora a história dos micros pessoais vai ser contada em duas partes: antes e depois do TK 90X.

O TK 90X é, simplesmente, o único micro pessoal lançado no Brasil que merece a classificação de "software machine": um caso raro de micro que pela sua facilidade de uso, grandes recursos e preço acessível recebeu a

atenção dos criadores de programas e periféricos em todo o mundo.

Para você ter uma idéia, existem mais de 2 mil programas, 70 livros, 30 periféricos e inúmeras revistas de usuários disponíveis para ele internacionalmente.



E aqui o TK 90X já sai com mais de 100 programas, enquanto outros estão em fase final de desenvolvimento para lhe dar mais opções para trabalhar, aprender ou se divertir que com qualquer outro micro.

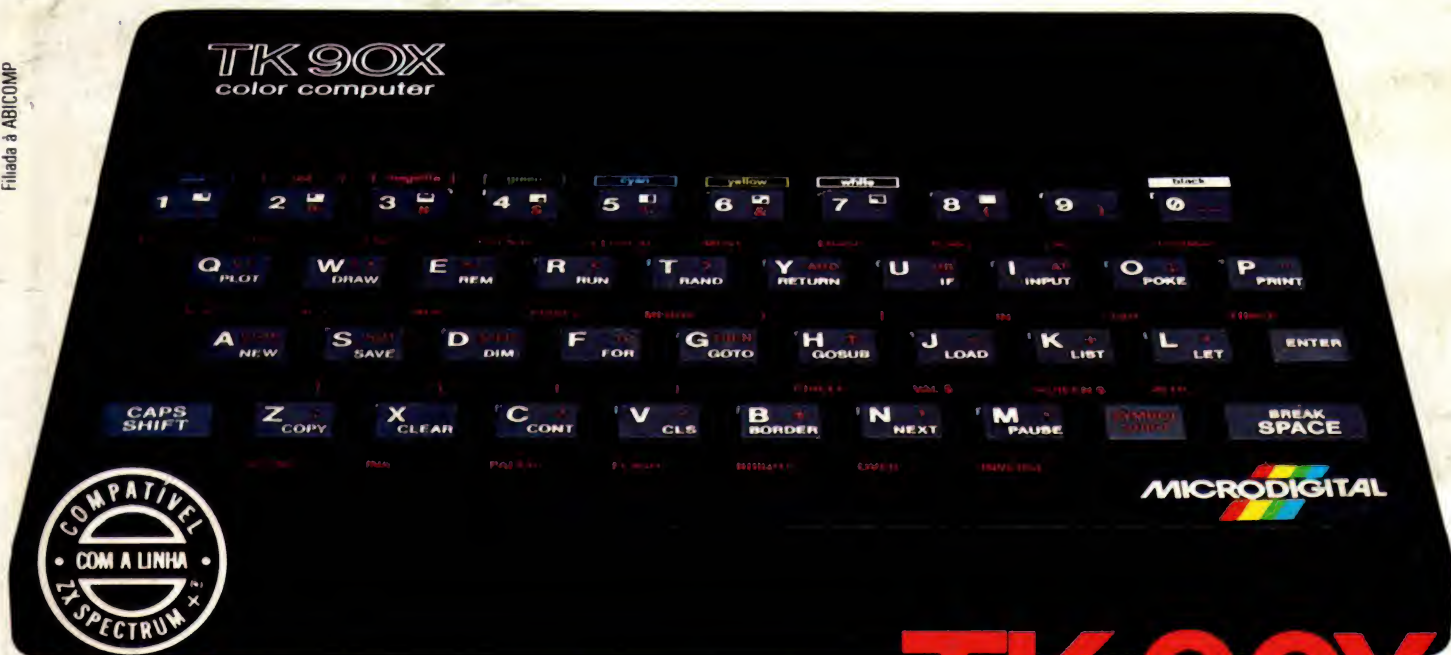
O TK 90X tem duas versões de memória (de 16 ou 48 K), imagem de alta resolução gráfica com 8 cores, carregamento rápido de programas (controlável pelo próprio monitor), som pela TV, letras maiúsculas e minúsculas e ainda uma exclusividade: acentuação em português.

Faça o seu programa: peça já uma demonstração do novo TK 90X.

MICRODIGITAL

Chegou o micro cheio de programas.

Filiada à ABICOMP



TK 90X

© ALL RIGHTS RESERVED SINCLAIR RESEARCH LTD

FOX